LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME POWER

54

Ottobre 1996 - Lire 6.000

TOMB RAIDER
UN ANGELO CON LA PISTOLA

WIPEOUT 2097
VIOLENZA E VELOCITÀ DI NUOVO SULLA PSX

Help
CRASH BANDICOOT

COOLBOARDERS • PROJECT OVERKILL • SPACE HULK • STREET FIGHTER ZERO 2 • OVER BLOOD • LOADED • VIRTUA FIGHTER KIDS • TOBAL Nº 1 • BUBBLE BOBBLE • BURNING ROAD • BEYOND THE BEYOND • ANDRETTI RACING '97 • ALIEN TRILOGY • CRASH BANDICOOT • JOHN MADDEN '97 • FIGHTING VIPERS • BROKEN SWORD

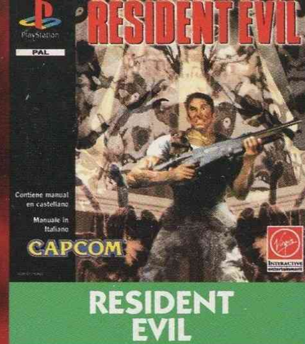
GAME POWER • Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale comma 34 art.2 legge 549/95-MI

NINTENDO ULTRA 64



PILOT WINGS 64

DA SETTEMBRE DIVERSI TITOLI PER ULTRA 64 DISPONIBILI!



RESIDENT EVIL



TRACK & FIELD



SUPER MARIO 64

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

A TORINO: 10138 - C.SO FRANCIA, 11/bis (vicino P.zza Statuto)

SU INTERNET: http: //www.inrete.it/evoluzione/evo.html

IN TUTTA ITALIA: 011 - 43.43.110

Tutte le novità sempre disponibili!

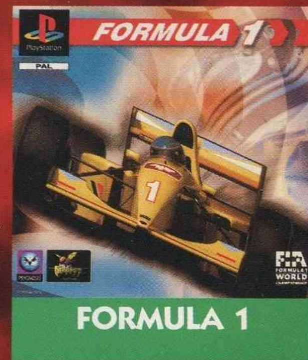
SONY PLAY STATION



SEGA SATURN



DATO IL CONTINUO VARIARE DEI PREZZI VI CONSIGLIAMO DI TELEFONARE



FORMULA 1

PSX PAL	
A Train	107900
Actua Golf	99900
Agile Warriors	104900
Alien Trilogy	108900
Aquanaut's Holiday	107900
Broken Sword	99900
Bubble Bobble	86900
Bust a Move II	83900
Casper	107900
Criticom	108900
Cronicles o. t. Sword	99900
Cyberspeedway	125900
Dark Stalker	99900
Davis Cup Tennis	104900
Descent	106900
Discworld	104900
Dragon Ball Z Legend	115900
Extreme pinball	111900
Extreme Sport	115900
Fade to Black	108900
Final Doom	Tel.
Formula 1	104900
Frank Thomas Baseball	99900
Galaxian 3	99900
Galaxy fight	103900
Gex	102900
Gunship 2000	105900
Hebereke's Popoito	101900
Hiper Match Tennis	99900
Impact Racing	106900
Inter. Truck & Field	104900
Iron man X-0	110900
Jumping Flash 2	100900
Juppiter strike	102900
Killing Zone	86900
Mega man X 3	107900
MTV'S Slame Scape	Tel.
Myst	99900
Namco Museum 1	107900
Namco Museum 2	99900
NBA In the Zone	104900
NBA Jam TE	79900
NBA Live '96	86900
NFL Game day	106900
NFL Quarterback '97	98900
NHL Face off	106900
NHL Power	Tel.
Ocean Tennis	Tel.
Off world interceptor	108900
Olimpic Games	108900
Olimpic Soccer	111900
Panzer General	115900
Penny Racer	99900
Pro pinball the web	96900
Racing Skies	107900
Rayman	108900
Resident Evil	105900
Return Fire	107900
Ridge Racer Rev.	106900
Sampras Tennis	112900
Shell Shock	103900
Skeleton Warrior	99900
Slam n' Jam '96	89900
Space Hulk	108900
Star blade Alpha	106900
Street F.. The Movie	94900
Street Fighter Alpha	108900
Tekken 2	105900
The Divide	107900
Theme park	111900
The need for Speed	110900
Thoshinden 2	106900
Time Commando	112900
Titan Wars	99900
Top Gun F. at W.	107900
Track & field	90900
View Point	111900
William Arcade	107900
Wing Commander 3	111900
Wipe Out 2097	107900
X-Com enemy unk.	107900
PSX JAP	
A4 Evolution	60900
Boxer's Road	114900
C1 Circuit	Tel.
Cool Boarders	Tel.
Cosmic Race	95900
Crazy climber	160900
Cyberslead	95900
Exector	107900
Hyper Rally	Tel.
Galaxian 3	149900
Goemon warrior	153900
Gundam	139900
Gunner's heaven	95900
Hard rock cab	95900
Hormie Hopperhead	201900
Iron slam '96 f. p-wres	180900
Jumping flash	135900
Kileak the blood 2	182900
King of bowling	113900
Magic beast warrior	130900
Megaman X 3	137900
Metal Jacket	114900
Motor toon grand pr.	78900
Over the Blood	178900
Philosoma	107900
Powerfull baseball '95	95900
Samurai Showdown 3	Tel.
Samurai Spirit	158900
Space griffon VF9	113900
Tobal n° 1	146900
Tokyo Shadow	Tel.
Twin bee deluxe	113900
PSX USA	
Aquanauts Holiday	139900
Bogey Dead 6	130900
Bust A move 2	90900
Chessmaster 3D	114900
College slam	127900
Defcon 5	122900
Duble Bubble Bubble	94900
Extreme games	99900
Fade to Black	133900
Geom cube	117900
Golf: The final round	112900
Hardball 5	128900
Impact racing	113900
Ironman X O Manwar	131900
Jumping Flash 2	130900
Killing Zone	112900
King's field	126900
Namco Mus. n° 1	116900
NBA Jam tourn. ed.	123900
NBA Shoot out	128900
NFL Quarterback '97	131900
Off world interceptor	111900
Olimpic Games	130900
Panzer general	125900
PGA Tour golf '96	78900
Philosoma	132900
Power serve tennis	121900
Primal rage	122900
Project Horned owl	131900
Revolution x	121900
Road rash	125900
Robo Pit	130900
Rom. o.t. 3 kingd. 4	125900
Sim City 2000	116900
Space Hulk	133900
Star Fighter	110900
Strike Point	121900
Tekken 2	118900
Theme park	128900
The Hive	118900
Thunderstrike 2	123900
Tokyo Highw. Battle	130900
Toshinden	73900
Total eclipse turbo	127900
Twisted metal	123900
View point	125900
Wor. cup golf pro ed.	123900
WWF Wrestling mania	121900
X-Com enemy unkn.	128900
Zero Divide	122900
Zoop	104900

Telefonare per le ultimissime novità

PSX - SATURN - ULTRA 64 - SNES

SOMMARIO 54

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossetti **(alkross@linux.infosquare.it)**

COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Demi Moore" Badioli, Serena "Acciuga" Rubini

CAPO REDATTATORE

Giorgio "Ho abbattuto il muro degli 80" Baratto **(random@bbs.infosquare.it)**

LA REDAZIONE

Tiziano "Las Vegas" Toniutti, Claudio "Irlanda" Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Carlo "UK" Barone **(cbarone@bbs.infosquare.it), Andrea "Commercialista" Minini (gorman@bbs.infosquare.it)**

COLLABORATORI

Paolo "W Parma" Cupola, Max "Napoli" Sacchi, Marco "Rom" Rana **(mrana@inrete.it),** Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Trasloco" Soliani, Antonio "È finita" Micciulli, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Alex "Marsigliese" Pasetto, Giuseppe "Ci vediamo dopo" Principe, Paolo "Ditone" De Paola

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, Adriana, Ito, MBF, Kuscino, DBM, DBR, Procopio, Il Patonzo, Inaki, Deportivo La Coruna, Babalina, Puccettone

IMPAGINAZIONE IPOCALORICA

Roberta "Colloquio" Asmeri, Gian Vittorio "Mi Sex" Cutri, Sara "Russia" Fort, Davide "30 anni" Candiani

FOTOCOMPATTAZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

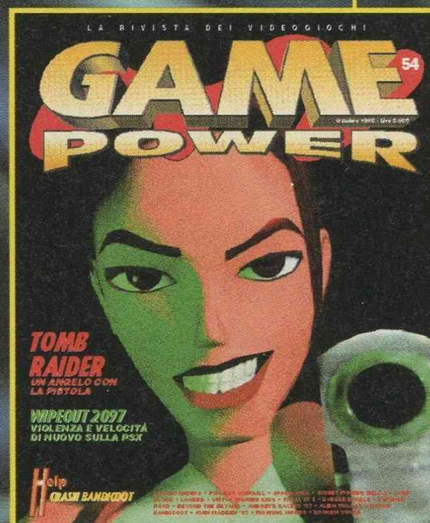
ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413
I Numeri 1/6/7/44/46 sono esauriti

GAME POWER

LA COPERTINA

TOMB RAIDER SEMBRA IN GRADO DI SPODESTARE RESIDENT EVIL DAL TRONO DELL'AVVENTURA DINAMICA DELL'ANNO



"TE NON PARLARE COSI CHE VINCIAMO DUE A ZERO."
M. ASNAGHI

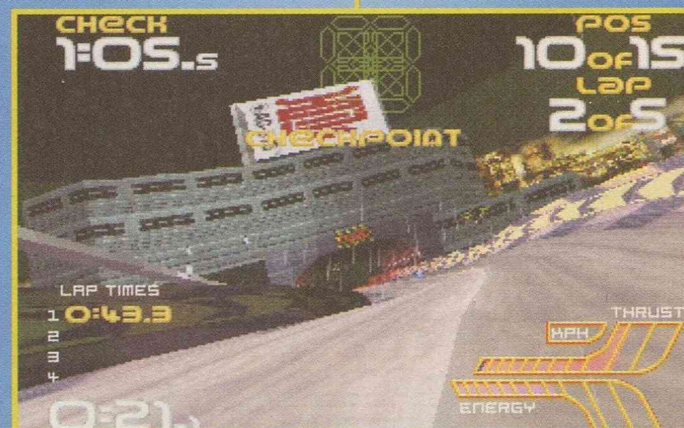
FIGHTING VIPERS

SU SATURN SI TORNA A MENARE LE MANI CON L'ULTIMA CONVERSIONE DI CASA SEGA, MEGLIO DI VF2?



WIPEOUT 2097

LA FORZA G DELLA PSYGNOSIS SI PREPARA A SPAZZARE VIA LA CONCORRENZA



Help

SEZIONE DEGLI HELP UN PO' RIDOTTA QUESTO MESE, SOLO LA PRIMA PARTE DELLA SOLUZIONE DI CRASH BANDICOOT

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

PRIMA O POI IL NOSTRO TRE RUOTE SI DECIDERÀ A METTERE LA TESTA A POSTO, PER ORA, NON CI PENSA NEMMENO

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 12
DOMANDE E RISPOSTE VELOCI VELOCI DA LECCARSI LE ORECCHIE

SATURN

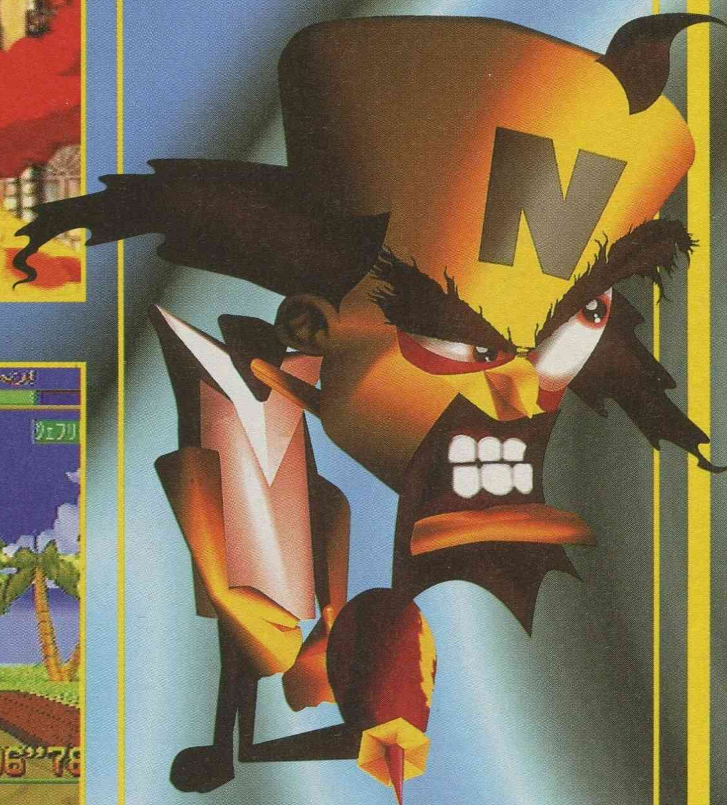
PLAYSTATION



BROKEN SWORD
PAG. 96
LA NUOVA AVVENTURA DELLA SONY SI PREPARA A SCONVOLGERE TUTTI



VIRTUA FIGHTER KIDS
PAG. 78
UN BUON GIOCO MA, FORSE, NIENTE DI PIÙ

















Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
AVENGER TRADING	Via Roma, 53 - Padova
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsumanno Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 155/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME STAR	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/A - Firenze
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
POWER BIT	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNO SYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144/A - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna



X-Italia
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-54531
Fax: 0541-54802
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/54531
FAX 0541/54802



WHIZZ













Entra anche tu nei Konami Center...
troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
AVENGER TRADING	Via Roma, 53 - Padova
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsumanno Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 155/R - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME STAR	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/R - Firenze
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
POWER BIT	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNO SYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144/R - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna



X-Italia
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-54531
Fax: 0541-54802
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/54531
FAX 0541/54802

L'APPOSTA

Se quello che cercate è il Nero, il Nudo e il Vuoto avete decisamente imbroccato rivista. Per quanto concerne il Nero, Game Ponzio offre da questo mese uno spazio libero a tutti gli inferociti col mondo per spargere veleno gratuito ("Destroy!" si chiama, ed è qualche pagina avanti). Sul Nudo promettiamo di fare qualcosa entro i prossimi due mesi perchè (solo il sacro è degno di essere profanato) abbiamo delle istantanee del Direttore scattate da una nostra eroica lettoraia che ha deciso di abbordare quest'uomo affascinantissimo e pieno di (piccoli, vi assicuriamo piccoli) segreti. Sul Vuoto potremmo farvi un lungo discorso partendo dal frigorifero dell reda fino al nostro conto in banca, ma poi direbbero che lo facciamo per invogliarvi a spedirci dei contanti e invece è solo per fare la figura dei grandi eroi.

Apecar



L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

LA MIA MAMMA ANDAVA IN SURF

Dear four wheels, come andiamo? Siete contenti che ricomincia la scuola? Cosa? Non ve ne frega niente, beh lo so, ma non sapevo come rompere il ghiaccio (ci sono riuscito?)... Ho recentemente scambiato la mia Playstation con un Saturn. Il motivo della mia scelta è stato determinato dalle lunghe attese che noi possessori di PS-X PAL dobbiamo sorbirci prima di far girare *Tekken 2* o *Motor Toon GP 2* sulla nostra console europea. A Natale, quando ho acquistato la Playstation, mi sono subito arraffato *Ridge Racer*, ma dopo poche settimane sono state pubblicate le foto del suo sequel, fantastico, peccato che abbia dovuto attendere sei mesi prima di poter acquistare la versione PAL.
Passando oggi a un Saturn, queste lunghe attese possono essere dribblate tramite l'ausilio dell'adattatore, opportunità secondo me fantastica!
Devo però ammettere che da tempo mi bazzicava in testa l'idea di rendere universale la mia PS- X con il conversion chip, ma perchè spendere 150 sacchi quando ciò mi annullerebbe la garanzia e potrebbe non funzionare? Ho sentito molta gente che dopo aver modificato la propria PS-X si è ritrovata con giochi in bianco&nero o mal funzionanti, quindi perchè rischiare, e se poi torno dall'installatore con la console danneggiata, rischio anche che questo mi mandi a quel paese!!!
Vorrei quindi conoscere il vostro parere a tal proposito, al di là della scelta che ho fatto.

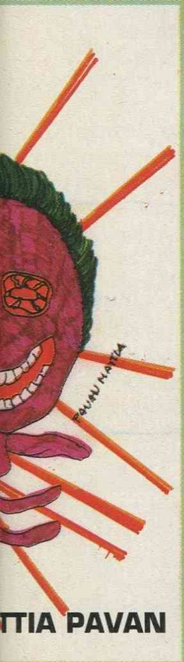
Alessandro Bruni, Vigarano Mainarda [FE]

*Diceva un tizio che quando uno ha la testa nel frigo e il sedere nel forno, allora si trova in una situazione di perfetto equilibrio. L'ideale sarebbe ovviamente stato prendere un Saturn e giocare con quello mentre aspetti le versioni PAL.
Tra l'altro un mio amico morto de fame come tutti noi di Gaim Parmalat mi ha fatto notare che il vuoto pneumatico creato dall'attesa di un titolo in versione PAL può anche servire a mettere via la cifra necessaria per accaparrarsi il giochillo in versione nazional-popolare appena esce. D'altra parte la politica di ogni buon importatore ufficiale è quella di prendere solo i giochi migliori per non trovarsi i magazzini pieni di residui, invendibili. Quindi la scelta sarebbe di certo ridotta ma se si può scegliere esclusivamente tra titoli di medio o grande livello, a conti fatti conviene. Se vuoi la mia personale opinione, hai fatto bene a non infilare accrocchi nella PS-X e a comprarti un Saturn, se la cosa che vuoi è giocare con le novità appena le vedi sulle riviste con la macchina Sega è oggettivamente più facile. So anche io di Playstation modificate che poi fanno 'o burdell', ma a ogni modo chi ti fa la modifica è tenuto a sistemarti la macchina se questa dà problemi dopo. Chi veramente si può rifiutare è l'assistenza tecnica Sony, perché non solo aprendo la macchina tu invalidi la garanzia, ma modificandola primo infrangi la legge, secondo elimini ogni diritto che hai a ricevere assistenza dal produttore. "Dai guasti mi guardi Dio
che dall'Assistenza mi guardo io", recita un vecchio adagio del computerofilo, perché se è vero che la tecnica aiuta l'uomo, è pure vero che l'uomo aiuta il tecnico, a botte di carte da centomila.*

NUOVE AVVENTURE NELL'HI-FI

Hello, grandioso Ape. Ti scrivo per aggiornare un po' le previsioni sul futuro dei videogiochi da me precedentemente fatte. Anzitutto è sbagliato dire che CD 32 e Jaguar sono morti e fuori gara, perché non sono mai "nati" né tantomeno entrati in gara. Il 3DO non ha mantenuto le promesse fatte, il Neo Geo è finito e il Neo Geo CD più che vivere vegeta grazie a qualche fissato di picchiaduro. Il Saturn non morirà né si







Luca, l'ex-Signore del Silenzio, ci toglie ogni preoccupazione informandoci della buona salute dei suoi gatti e sui 5 nuovi felini appena partoriti da una gatta di facili costumi. Fa sempre piacere. Yeah man. Ehm.

imporrà mai su un mercato che sarà monopolio di Sony e Nintendo. Chi vincera? Io dico che si ripeterà quanto avvenuto per il 16 bit , ovvero ci sarà un sostanziale equilibrio tra queste due grandi case. Ora che l'Ultra 64 è uscito, come pensi che andrà a finire? Aspettando i 128 bit... ciao.

Fabio Fodera' Castellammare del Golfo [TP

Portiamo rispetto ai defunti e non infieriamo sui cadaveri di CD32 e Jaguar, che comunque a nascere e correre ci hanno provato eccome. Anzi, il CD32 partiva anche bene in Inghilterra, con una base iniziale di venduto molto incoraggiante. Poi gli eventi hanno sconfessato ogni previsione, e farti un'analisi dei fatti in tre righe è impresa ardua. Il Jaguar ha pagato lo scotto di essere una semi-bufala con un bus video a 64 bit e un processore a 16, questa scoperta è stata la causa bloccante delle vendite, molto più che l'infima qualità della maggior parte dei giochi. Il Neo Geo CD vive e sopravvive sullo zoccolo duro dei suoi utenti, che principalmente si nutrono di picchiaduro e riedizioni di Fatal Fury più nello specifico. Escono anche altri giochi ma la SNK non fa davvero molto per promuoverli al di là di quel minimo necessario per farli arrivare ai suoi aficionados. E, a ogni modo, la SNK non ha alcuna intenzione di competere con Sega, Sony e Nintedo, almeno non con il Neo Geo CD: quello che cerca è il mercato di nicchia in cui sembra essersi comodamente infilata. Quelle del 3DO poi non erano promesse ma speranze, sconfessate più che da altre console, dall'imposizione repentina del PC come macchina multifunzione. L'errore di Trip Hawkins e compagnia è stato semmai quello di aver precorso i tempi e sottovalutato la possibilità che i chip custom del suo 3DO avrebbero potuto essere egregiamente sostituiti da un paio di schede per PC, nel giro di un paio d'anni. Il dato che invece risalta più di tutti è l'assoluta ripresa del Saturn su tutti i fronti e su tutti i mercati, il cui merito è da attribuirsi nell'ordine: agli ultimi ottimi giochi pubblicati esclusivamente per Saturn, al buzz enorme intorno al nuovo sistema operativo che promette sfracelli (che ne dite di un Daytona Remix ai livelli di Sega Rally o Virtua Fighter 2?) e all'introduzione del Saturn bianco, che oltre a essere più carino costa pure di meno. Adesso che anche la Nintendo è uscita allo scoperto, secondo me assisteremo a quel lento e costante procedimento di erosione dei prezzi e continue "new- sensations" a livello software, fatte anche di sparate e cariche a salve. Sicura è una cosa: sia Sega che Nintendo e Sony sarebbero disposte a staccarsi la gamba a morsi pur di non rimanere intrappolate in una situazione d'equilibrio apparente ma in realtà pericoloso. Quindi il vaticinio ufficiale dell'Oracolo di via Aosta 2 è che da qui a breve vedremo parecchi fuochi d'artificio, ma non so bene quante salsiccie vere e proprie.



GASPARE & ZUZZURAIKA

il simpatico angolo dell'umorismo
Nocivo Apecar, perdonami per quello che sto per fare. A volte la notte mi sveglio sudato e pieno di bava alla bocca. Sento un tanfo tremendo e alora vado allo specchio per vedere cosa mi stia succedendo e...orrore! Il mio coropo si trasforma in quello di Vordak. Osservo i peli crescere, disgustosi, e altro ancora. In quei momenti anche le mie capacità

intellettive si restringono a dismisura (proprio come a Vordak) e mi vengono in mente strani e oscuri pensieri. Tra questi, anzi tra i peggiori di questi, mi ha attanagliato l'idea di scriverti (e già questo...) una barzelletta sentita in giro, naturalmente riadattata per il caso. Allora, ci sono due piccoli funghetti (ma erano pulci, NdRandom) appena nati chiamati con due nomi così,a caso, Cip e Ciop, che si ritrovano in un bar in riva al mare. Notoriamente, in accordo con la quarta legge di Keplero, i funghetti per sopravvivere necessitano di essere ospitati su altri corpi. Ebbene, Cip sta ora seduto tranquillamente sulla sdraio bevendo una bottiglia di Coscia Cocca (just do it), quando all'improvviso vede entrare il suo amico Ciop, tutto sporco, disordinato, con la camicia a pezzi e con gli occhi fuori dalle orbite. Allora gli chiede: "ma cosa ti è successo?" "Sapessi, senti vorrei dimenticare tutto. Sono stato sui baffi di Mario e, ti dico, è un'esperienza terribile. Tutto il giorno a correre e saltare, insomma, ho passato davvero l'inferno". "Ma avresti dovuto fare come me", dice l'altro, "io mi sono messo bello comodo sulla cosa...si, insomma, ci siamo capiti, di una bella principessa e tutto è filato liscio". "Si, si, ho capito, seguirò il tuo consiglio", replica Ciop. Dopo una settimana Cip e Ciop si ritrovano nuovamente. Di nuovo Cip è molto rilassato mentre Ciop ancora una volta è distrutto. Cip:"Ma come, non hai ascoltato il mio consiglio?" "Si, si, guarda, è una storia bruttissima"..."Dai, raccontamela!"..."Ebbene, avevo fatto come hai detto tu... mi ero meso sulla "cosa" della principessa Toadstool e la vita passava felicemente. Sapessi, si fa una vita da corte laggiù... sole tutti i giorni, ogni tipo di comodità, acqua fresca tutte le mattine..." "E allora?" "beh, guarda, non so come, ma sono finito di nuovo nei baffi di Mario".
P.S.: Se vi siete ripresi dallo shock e non siete dei grandissimi quaquaraqua tutti chiacchiere e distintivo, abbiate il coraggio di pubblicare la mia lettera (io ho avuto quello di scriverla...).

Andrea Fallacara, Milano





La barzelletta è arcaica, ma aggiornata al contesto fa sempre il suo bell'effetto. Adesso aspetto qualche lettrice che ci racconti qualcuna di quelle che sanno solo loro tanto per pianare il debito, ma già che ci siamo possiamo intrattenerci con una delle tantissime gaudiose barzellette del filone "Riccardo Albini", a cura della sempre prodiga & scanzonata redazziuone. Ecco che parte. Allora, c'è Riccardo Albini che cammina per i giardini pubblici quando all'improvviso vede una bambina che piange disperata. - Che cosa hai fatto, piccolina?, chiede Riccardo. "Iiih, Iiih", piange la bambina, "lo voglio anche io il coso che mio fratello... iih, iih, che diventa tutto ritto e duro... iih,iih, e poi s'abbassa e si rialza... iih, iih, lo voglio anche io..."...e Riccardo, piangendo anche lui: "Iih, Iiih... a chi lo dici, bimba!...". Fateci avere un responso, magari l'appuntamento con la barzelletta sul nostro Direttore Riccardone Albini potrebbe diventare anche regolare, ammesso che non vengano annunciati tagli ai viveri.

I fratelli Walla hanno deciso di creare una nuova console, il Super Indianeggia 128 con a fianco giochi imperdibili quali Rinacchia the Hedgehoge 97 e Virtua Shoes. Che Dio ve la mandi di buona, appena avete finito pulite tutto e lasciate come avete trovato.

L' INSEGNANTE VA IN GITA

Caro Apecar,
nel numero estivo fai esplicitamente per la prima volta un discorso "politico". GP cerca di difendere il lettore/videogiocatore dalla Normalizzazione, dal consumismo, dall'alienazione del lavoro e vuole invece favorire la creatività, la libertà del singolo (anche quella di sbagliare, ma per decisione propria e non indotta), l'antagonismo agli aspetti sbagliato della società. Scusa se schematizzo, ma mi sembra grossomodo che questo sia il discorso. Ebbene, sei un bizzarro sognatore. Tengo a precisare che da diversi anni console e videogiochisono diventati una delle mie più forti passioni (ci sono arrivato tardi perchè sono piuttosto grande). Con tutti sostengo che essi sono una forma di divertimento adeguata all'epoca informatica, che favoriscono nei ragazzi (così capisci il mio ambito di lavoro) riflessi, conoscenze, attività giuste per il livello di (in)civiltà attuale, quindi non è in discussione il mio amore peri videogiochi, però non ho paura di guardare in faccia l'altra parte delle cose che mi piacciono. I videogames, e tu lo sai benissimo, sono belli e divertenti ma fanno parte integrante del sistema produttivo/consumistico da cui vuoi difendere i lettori di GP che, come quasi tutti i loro coetanei, sono divenuti, ahimè, empre più marginali per questo sistema, tranne che come massa si consumatori. E comunque, il Sistema per farli accedere al lavoro se li vuole scegliere e opera una vera e propria decimazione. Per di più si autoproclama, beffardamente, l'unico possibile. Tu leggi moltissime lettere (di certo molte più di quante ne pubblichi) e avrai meglio di altri il polso della situazione di insoddisfazione di tantissimi ragazzi che criticano (sotto mille forme diversissime e apparentemente marginali) e respingono il sistema perchè ne sono sempre più respinti. Certo tra chi crea videogiochi ci sono artisti e tanti games sono capolavori di intelligenza, fantasia e ironia (al pari e anche più di romanzi e film), ma il business dei videogiochi è una fetta, neanche tanto irrisioria, del sistema deiconsumi attuale. Che poi famiglia, cultura moralistica e massmedia ignoranti (direi "in malafede", NdR) osteggino i videogiochi (come una infinità di altre cose che riguardano i giovani) incide pochissimo sui ben più moderni - e privi di pregiudizi - produttori e distributori di console e giochi. Incide a livello di censura (che esiste d'altra parte per tutti i prodotti artistico-culturali), che è divenuta però subito autocensura e indicazione di fasce d'età (giusto per non perdere nemmeno un dollaro) e comunque a parte problemi locali (in Germania, il divieto di rappresentare i nazisti nei giochi) o clamorose ottusità (*Dr. Mario* vietato in alcuni States perchè avrebbe potuto indurre ad assumere farmaci) mi sembra che nessun gioco sia stato tolto dalla circolazione o i suoi autori abbiano subito i rigori della legge (se non per questioni di plagio). E poi, diciamoci la verità, che cosa c'è di trasgressivo nei videogiochi? Sesso? Una qualunque rivista o cassetta x-rated fa sparire le bambinelle manga di certi (rarissimi) giochi giapponesi. Violenza? Non ce n'è certo più che in mille film splatter, horror e d'azione. Critiche alla società, alla famiglia, alla religione? Non scherziamo, se ne trovavano di più nelle canzoni degli hippie di 25 anni fa. Non è certo il contenuto dei videogiochi a favorire la resistenza alla normalizzazione. A meno che... il radicale antagonismo del gioco (in generale) non stia nella assoluta "distanza" dalla vita reale. Ecco cosa sono disposto a sostenere del tuo discorso: il gioco come attività fine a sé stessa, finalmente "improduttiva", oasi nel deserto della realtà che ci vuole

sempre produttori e consumatori. Oasi che va difesa, coltivata, possibilmente estesa, anche se nel nostro caso è stata edificata prima da ingegneri americani e poi sostenuta dalla triade industriale nipponica, e non ce lo possiamo scordare. Sei un bizzarro sognatore, Apecar, ma ti stimo lo stesso, anche se contrariamente a me credi che gli utenti di console (questi fruitori di giochi che simulano omaccioni che si danno botte da orbi, marines che sterminano creature da inferno cattolico o riproducono eventi sportivi che già vedono in TV) saranno veramente quelli che si metteranno in mezzo e faranno impazzire il sistema. Il sistema che, come sai bene, ha assorbito e digerito e trasformato in merce tutte le controculture giovanili (dai teddy boys ai cyberpunk) (uhm, devo ricontrollare quella vetrina Punkabbestia di Versace, NdR). L'unica speranza forse sta nel fatto che, come è sempre avvenuto, dalle ceneri di ogni controcultura ne nasca sempre un'altra. Nel frattempo torno a giocare a *Resident Evil*... questi hunters mi fanno proprio morire.

Prof.X [lettera firmata]

Questa sarebbe una lettera più adatta a ZETA ma la pubblico su Game Power perchè sulla busta c'era scritto "Game Power". E sia. Abbiamo capito tutti che sei un insegnante ma non sappiamo né di cosa né in quali scuole. Poco importante, la cosa bella è che tu abbia scritto a noi perchè in ogni caso una cosa che hai letto su queste pagine (anche se scritta da me, non importa: le mie sono solo reazioni immediate a quello che scrive la vasta platea lettoraia di Game Pacciani) ti ha spinto a scrivere. In quanto "reazione immediata", chiedo venia, magari la mia è stata un po' impulsiva. Che i videogiochi siano un business ben preciso e con un target definitissimo non ci piove, ma è almeno altrettanto vero che io non voglio difendere i lettori dal sistema "produttivo/consumistico". Non riesco a difendermi io, pensa i lettori. Voglio difenderli, come difendo me ogni giorno, dal pericolo che qualcuno di loro possa pensare che così stanno le cose e così devono stare, perchè non possono stare altrimenti. Vorrei, se me ne accorgo prima, evitare che qualcuno li prenda per il sedere più del legittimo, del consentito e del necessario, non per evitare il dolore che in sé è anche una cosa utile, ma per evitare dolori ulteriori: essere "marginali" è una cosa che si avverte e parecchio, almeno fino a che uno non ha i mezzi per realizzare che è indice di buona salute. Tutte queste cose alla fine mi sa che le faccio, ma meno intenzionalmente di quanto tu creda, è più una cosa istintiva che altro. Di mia totale volontà invece vorrei evitare (anche per quanto mi riguarda) ogni forma di Federalismo Cerebrale. Voglio dire, ci sono delle cose che non vanno per forza come si creda che debbano andare. Non dico che è possibile vedere un maiale che vola, ma prendendo ad esempio questa rivista, se chiedi a un "giovane indottrinato" come lui veda la figura del giornalista, ti descriverà un individuo che nel 95% degli aspetti è totalmente differente da quello che trovi in questa redazione. Facciamo una cosa che ci fa stare bene e fa stare bene qualcun altro, al di là dei giudizi. E di esempi così ce ne sono tanti, soprattutto mettendo il naso fuori dalla nostra ridente penisola o semplicemente vedendo quanti "liberi pensatori" hanno trovato nuova vita su Internet. Nessuna crociata, per l'amor di Dio, ma semplicemente vorrei poter continuare ad approfittare inconsapevolmente di questa bella finestra sul mondo (su tutto il mondo) che è il mio lavoro per evitare di dire e scrivere cose su questa rivista come potrebbe farlo uno che se ne frega completamente. Vorrei evitare, per quanto possibile, che chi ci legge cresca nella provincia della provincia della provincia, perchè poi non avrebbe i mezzi per decidere se andarsene o rimanerci a vivere. Se ci riesco è un miracolo ma io ce provo, insomma, l'uomo può fare tante belle cose oltre a lavorare, avere paura delle malattie e studiare per forza. Già la parola "studiare" ha un suono che col tempo è diventato grave, come se presupponesse un obbligo e la sconfitta con fustigazione causa mancato adempimento del dovere. Non faccio il pedagogo o il professore as you, ma se in una delle tue lezioni usassi talvolta il verbo "conoscere" al posto di "studiare", non penso sarebbe una brutta cosa. Ma poi, al di là di quello che voglio fare io, bisogna ammettere che ogni consumo culturale apre la mente e che comunque, a parte casi eccezionalissimi, le informazioni filtrano e nessun libro, nessun film, nessuno spettacolo teatrale e nessun disco è mai stato bloccato dalla censura da 30 anni a qua. E non perché la censura sia alla fonte o perchè sia fortissima nei grossi canali distributivi (tutto vero), ma perché in realtà se se ne ammette l'esistenza se ne ammette anche l'opposto. Dietro un libro autocensurato ce n'è un altro senza censura, è fisiologico e basta cercare un po'. Per questo non me ne frega niente se un libro, o un disco o un videogioco non sono trasgressivi: l'hai detto anche tu, l'esempio sarà deprecabile, ma da quando in Germania è stata vietata la rappresentaione dei nazi nei videogiochi, sono risaltate fuori tutte quelle schifezze in basic tipo "Sim Auschwitz", e tutti i cervelli collegati ne hanno comunque avuto sentore e hanno visto che c'era anche quello e che la loro visione del mondo si espandeva per forza. Non è questo il pericolo: il pericolo secondo me sta nella poca voglia di cercare e di approfondire che si cerca di irradiare nelle persone. Sembra una cosa cretina ma in questo senso i livelli e i personaggi nascosti dei videogiochi sono propedeutici. Questo volevo dire: se uno assaggia la banana e gli piace, si ricorda anche che gusto ha e appena può ne cerca altre. Non ho mai scritto che il contenuto dei videogiochi favorisce la resistenza alla normalizzazione, però del fatto che il contatto con un gruppo dedito ad interessi culturali - anche videogiochi, quindi - può servire a non intasare il cervello SOLTANTO di idiozie. Poi, vabbeh, c'è la passione personale. La mia consiste nel tutelare il diritto all'esistenza del disordine per quanto possibile, magari continuando a credere nel possibile miglioramento delle persone. "Bizzarro Sognatore" in realtà è un ossimoro, il sognatore è sognatore e basta, se è bizzarro significa che sogna le cose come poi sono davvero. Spero di non rientrare mai in questa categoria, quella del "loser" mi piace e mi consente gli spazi di manovra di cui ho bisogno. E queste cose alla fine hanno un costo: per questa rivista mi sono trovato in mezzo a situazioni di rapporti travagliati tra genitori e figli, situazioni di persone che scrivono a me perché non saprebbero a chi altro scrivere e momenti in cui nella cassetta delle lettere di una rivista di videogiochi, due lettere su 10 parlavano di videogiochi. Tutti abbiamo una vita complicata e complicarcela ulteriormente non è SEMPRE una mossa saggia. Comunque, probably siamo al capolinea: se dagli ultimi questionari emergerà un giudizio negativo per l'Apposta (e pare che emergerà), la rubrica mi verrà finalmente tolta (per la gioia del pueblo) con pochi ossequi a quello che realmente io penso di aver fatto e scritto. E forse hai ragione tu: se così vanno le cose, così devono andare.

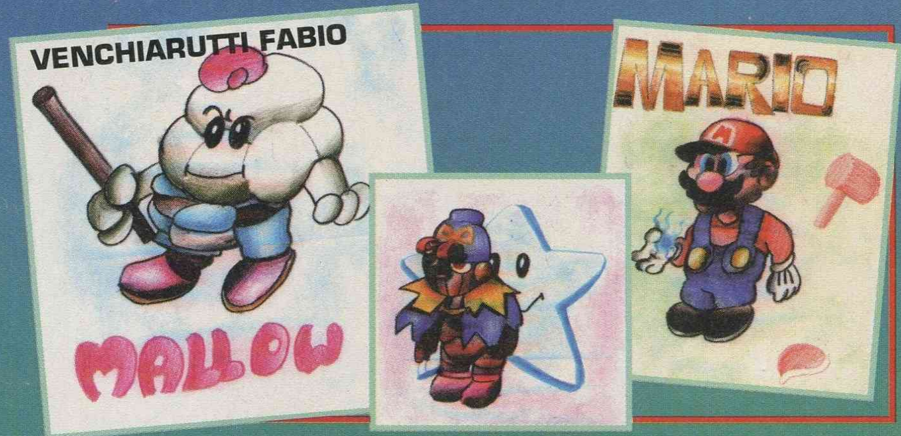
IL PASTORE ERRANTE ALLA BIENNALE

Caro Apecar, l'argomento del momento nell'Apposta è questo: vecchie console contro quelle nuove. I videogiochi hanno avuto la loro storia e alcuni titoli l'hanno proprio fatta, la storia. Ai tempi del C64 e dell'Atari i videogiochi erano semplici e senza pretese, con la grafica spartana e la trama banalissima, però piacevano (non nego che anche io ogni tanto gioco a *Lazy Jones* o *Jungle Hunt*)... ma il vero motivo per cui ti scrivo è per parlare dei giochi su licenza.
Ma i programmatori che diavolo fanno? Perchè sprecano le licenze e producono giochi orripilanti? Potrebbero metterci più impegno, cito tre casi di giochi orrendi: *Time Cop*, *Stargate* e *Jurassic Park Interactive* (la versione per 3DO). Giochi noiosi che non c'entrano niente con i film... ma perchè?

Angelo Di Franco

La questione dei giochi su licenza è una cosa che le riviste di videogiochi si strascicano dietro da una decina d'anni. Il fatto è che davvero pochissimi di questi giochi (detti anche "spin-off" o "tie-in") potevano essere ritenuti decenti e ancora meno ne sono passati alla storia come titoli imperdibili. Il problema sembra essere rimasto lo stesso da dieci anni a oggi, ovvero troppi soldi spesi per la licenza e molti meno per pagara chi programma il gioco. Ora, già questi poveracci devono attenersi alle strette direttive di chi tira fuori i soldi quando disegnano il gioco e quindi non c'è neanche quell'indispensabile coinvolgimento creativo... se poi ci metti anche pochi sesterzi a condire, la demotivazione è il minimo, al decimo giorno vanno tutti in esaurimento. Come Martin Luther King, pure io ho un sogno: vorrei che qualche programmatore disperato si spremesse un attimo per tirare fuori qualche gioco decente dai film autoprodotti dei ragazzi della Pinoli's Arts, che continuano giustamente a bombardarmi con le loro produzioni leggendarie (ormai è un rito: quando arriva il nuovo film della Pinoli's a

casa mia scatta il panico. Essendo un bravo ragazzo mi sento in dovere morale di avvisare telefonicamente tutti quelli che hanno visto le produzioni precedenti, ormai dei fan esagitati, e regolarmente si presentano tutti alle 10 senza aver mangiato e mi tocca buttare la pasta per dieci persone minimo), e le cui licenze vedo abbordabili anche da mia nonna (pensione minima). Secondo me da "Evil Market" potrebbe anche venir fuori un bel clone di Resident Evil *e da "Il Pastore Errante" un picchiatutto in 3D esagerato. Il problema è beccare un programmatore all'altezza dell'incommensurabile arte della Pinoli's, ma Gheim Pilo è a disposizione per valutare eventuali offerte (anche pecuniarie, anzi meglio, mia nonna potrebbe ritrovare la gioia di vivere).*



DESTROOOY!

Lo volevate il veleno a barili? Yup, basta chiedere.Game Padania inaugura da questo meravilleuso numerone un bocs ignorante e torvo in cui sputare bile e sangue amaro su tutto quello che non vi sconfinfera e non va come dite voi. Largo signori, al box Destroooy!

"La versione Pal del Nintendo 64 girerà più lenta di quella NTSC, avrà lo schermo schiacciato (con conseguenze tragiche per la grafica) e il testo in inglese come quella NTSC. Allora perché dovrei comprare il Nintendo 64 PAL? Capisco che questo argomento possa essere pericoloso per la Gig, ma mi piacerebbe molto sentire l'opinione di altri lettori".
il tuo adorato Gretta

"Leggevo ultimamente l'Apposta e notavo lettere su lettere di nostalgici rompiballe (è proprio il caso di dirlo) che dopo 20 anni rimpiangono ancora giochi tipo Pac Man. E scrivono blandissime lettere premettendo di non essere nostalgici e parlando dei vari giochi di cui sopra..."
Jago 2000

"Che tristezza! *Nights* doveva essere l'anti-Mario e invece si scopre come una montatura dell'hype per depistare l'attenzione dalla perla della Nintendo. Ho inserito il CD, ho collegato il nuovopad (tra l'altro brutto) e ho iniziato a giocare. La prima sensazione è una traduzione di: che è sta roba? Dove sta il gioco? Dov'è il nuovo sistema operativo? Dov'è il 3D totale? Dov'è l'hit?"
Luna di Ronda

"Dare 9 in Sfida a *Ridge Racer Revolution* mi è sembrato davvero eccessivo. Certo la grafica è davvero BEAUTIFUL ma non basta: perchè non ci sono più circuiti? Perché sempre e solo TRE, anche in *Daytona USA* e *Sega Rally* per Saturn?"
Davide

"Il mio problema col volante Mad Catz è questo: i settaggi proposto (3 per il raggio d'azione dello sterzo e 3 per il punto centrale dove il volante deve essere inefficace) da *Need for Speed* sono troppo restrittivi, il volante è troppo angolato e a volte sembra di portare un camion. La pedaliera si tende ad usarla sempre meno e lo sterzo (che ha un movimento che lascia pensare a un fissaggio scarso o a una rottura interna del cosiddetto mozzo che mi risulta alquanto tremolante) lo trovo poco preciso e poco pronto a manovre brusche".
Marco Fabrizi

"Caro Aperegina, io mi sono stufato.Parliamo di Nintendo 64. Ho provato *Super Mario 64* e sono rimasto affscinato dalla console, non molto dal gioco. Grafica accattivante, ma gioco misero: insomma, non c'è molto da fare...vai di qui, corri di là, buttati in un buco da cui esce un cannone che ti spara fuori..."

"Apecar, sei l'essere più osceno che io abbia mai conosciuto, ma ho avuto sempre un attimo di pietà perché mi illudevo che dietro quella facciata putrefascente si nascondesse una persona seria e competente ma mi sbagliavo di grosso. E lo so che lo fai apposta a non pubblicare più le mie lettere e quelle che mi riguardano ma non te la farò passare liscia. Ho già mandato il mio killer a eliminare Cristina D'Avena e quando sarà tornato lo manderò da te. Furufurufuru! (Marcia funebre di Chopin)".
Bad Cat

Inviate le vostre rimostranze nei confronti del Mondo Crudele a: DESTROOOY!, Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano Italia. Vedremo quello che si può fare.

PARDON

Piccolo boxettino per un paio di precisazioni dovute. Primo, quanto scritto nello scorso numero a proposito del costo effettivo della Playstation alla ditta produttrice è da considerarsi probabilmente errato e pertanto lesivo dell'immagine della Sony Electronic Publishing. Ce ne scusiamo con i lettori e con la Sony stessa.

La seconda precisazione è per tutti i lettori che hanno spedito qualcosa tra la seconda quindicina di giugno e i primi giorni di luglio. Per un irreparabile disguido causato dai simpaticissimi amici preposti al trasloco dell'attrezzatura del mio piccolo loculo-ufficio in un posto più ameno, molte delle lettere risalenti a quel periodo sono andate irrimediabilmente perse, oltre al milioncino di danni riportati qui e là. Per i miei soldi c'è ancora speranza, per le vostre lettere mi sa proprio di no, peccato perché ce n'erano di carine. Se vi ricordate di aver spedito qualcosa in quel periodo e pensate che valga la pena di rispedirlo, fatelo tranzilli. Ma intanto che vi godete le mie scuse sappiate che Gheim Pula aspetta a braccia aperte ogni vostro contributo per rischiarare ancora le esistenze altrui e tenerli inutilmente in vita per un altro pochino.

Terza precisatio, chiediamo scusa a tutti i lettori in generale per non aver potuto allegare in omaggio con questo numero un foglio di carta bianca: visto che una rivista "concorrente" questo mese regala una penna biro, e considerato che nella loro posta non si fa altro che sparare a zero su di noi, sarebbe stato carino concedere ai nostry lettory la possibilità di scrivergli qualche lettera dolce e consolante, dimostrando al contempo che i gadget servono a qualcosa. Sorry sorry sorry

Ape

BOTTA E RISPOSTA *blues*

USA for Apecar: io in questo momento dovevo stare a Los Angeles a spese della Virgin e invece per una serie di babbaggi atroci sto ancora davanti al comp a scrivere questa maledetta intro

Caro Apecar
è vero che è uscito un link per collegare la PS-X a Internet? Ho sentito dire che per il Saturn sono uscite sia la tastiera che il disk drive, usciranno anche per la PS-X?

Ermanno Bi

Il modem che servirà a connettere la PS-X a Internet (il cavo link è unÕaltra cosa) è un progetto avviato da molto e nei primi mesi del 97 dovrebbe concretizzarsi. In giappone tra poco dovrebbe essere disponibile una tastiera per Saturn, nulla si sa del disk drive, ma è presumibile che entrambi gli accessori vedranno la luce assieme al modem con cui anche il Saturn avrà il suo spazio telematico. Se vi può interessare, su Internet si trovano anche parecchi siti diciamo "alternativi" da cui è possibile scaricare demo per PS-X programmate da ragazzi volenterosi e un pochino fuorilegge.

Caro Apemaiacar, siamo tre felici possessori di Snes e non cambieremmo per niente. Fatta questa premessa passiamo alle domande. Non vi sembra un po' esagerato il voto globale di *Super Mario 64*? Chi è Sergio Baratto?

Abbiamo discusso del voto di Super Mario 64 prima e dopo lÕassegnazione del voto. Per una volta siamo tutti dÕaccordo nel definire il nuovo parto Nintendo un gioco che veramente vale 64 bit di potenza, sebbene tecnicamente ci sia spazio per migliorare. Sono le piccole cose che fanno il gioco e non la grandeur Miyamotiana che tutti si aspettavano: vogliamo costringere quest'uomo a programmare perennemente lo stesso gioco? Altro giro: Sergio Baratto 6 il criminale titolare del viscido seme che portò all'ovulo il DNA di Giorgino "Random" Baratto (e relativo fratello gemello), aka il padre. Ognuno ha le sue croci, il signor Sergio ne ha una decisamente pesante.

Caro Apecar, ti faccio tre semplici domande: 1) Uscirà mai un picchiaduro con lottatori presi dalle più famose saghe (es,. Terry Bogard, Jago, Sub Zero, Ken, ecc..)? 2) Uscirà mai un gioco basato sui film del leggendario Bruce Lee? Si può sapere quando cavolo si decideranno Sega e Nintendo ad abbassare i prezzi di Megadrive e Snes, adesso che ci sono le console "new generation"? Saluti and complimenti

P. Kang

***Nell'ordine: 1) MAI, e se per puro caso dovesse uscire una cosa simile, il giorno dopo mi ordino sacerdote, 2) ce ne sono diversi. Uno vecchissimo per Atari 800 e C64 ("Bruce Lee", Data East, 1984), ma era ridicolo e oggi lo puoi praticamente giocare solo sotto emulazione, poi c'è Bruce Lee Lives! per PC, ma anche quello ha pi/ di 5 anni e quindi reperirlo/giocarlo su un PC odierno è impresina impossibile e infine c'è il più recente Dragon, per Snes e MD, un discreto picchiaduro a incontri che un paio dÕanni fa prese un buon voto anche su GP. Infine 3) non dipende pi/ tanto da Sega e Nintendo quanto dai rivenditori.
Tra l'altro se hai un Pc Pentium, puoi provare a rintracciare gli emulatori software di SNES e MD, ma ricordati che copiare i giochi è reato (pare facile...).***

Caro Ape
sapresti riferirmi la data di uscita di *Street Fighter Alpha 2* per PS-X versione USA?

Marco Crocchiolo

La data precisa no. Entro la prima metà del 97 credo, da quello che so sicuramente dopo Natale.

Caro 4 ruote, le memory card servono solo a memorizzare i record? Mi conviene aspettare *Destruction Derby 2* o prendere *Tekken 2*?

Fabio

Nein. Su memory kart tu puoi salfare anke posizioni ti gioko, altrimenti finire ein mappazzonen tipo Resident Evil sarebbe tostarello assai. Alla seconda domanda io risponderei di aspettare **Destruction Derby 2** ***e vedere come è venuto, dopodiché se fa schifo compri*** **Tekken 2.** ***Se invece è bello il problema si rinnova, scrivici unÕaltra lettera che magari sapremo illuminarti.***

Caro Apecar,
Perché fate così tanti errori di stampa?

Giacomo Casano

Sì, è vero dovremmo pubblicare meno lettere come questa.

Caro Apecar, mi consigli *Fatal Fury Special* e *Bubble Bobble* per Gameboy?

Roberto Sahih

Fatal Furia ***non è orrendissimo ma*** **Bubble Bobble** ***per Gameboy è veramente ignobile: lÕunica versione di*** **Bubble Bobble** ***a scorrimento multidirezionale esistente al modno: il draghetto è enorme e i livelli totalmente ridisegnati, il tutto è confusissimo e ingiocabile. Ma altri due giochi no, eh?***

Caro Apecar, come va la vitaccia in reda? La mia domanda è semplice-semplice. Ho finito *Resident Evil* con Jill ma, non sapendo l'inglese, non ho capito un tubo sul mistero della villa. Non potresti spiegarmelo tu?

Hai fatto benissimo a rivolgerti a me perché io l'inglese lo so. C'è un solo problema: io non ho finito **Resident Evil** ***e quindi o vengo a casa tua (digiuno) e ti spiego tutto, oppure veniamo io e Random (digiuni), che ha finito*** **Resident Evil,** ***lui te lo spiega in inglese e io traduco. Facci sapere.***

Caro triciclo motorizzato, vorrei sapere 2 cose: 1) quando potremo ammirare la conversione per il Saturn di *Virtua Striker*. 2) il titolo di un gioco che compreresti per Saturn (oltre che *Sega Rally*). Grazie tante e buon Natale quando ci sei!

Beppe

Di **Virtua Striker** ***non si sa più nulla, la Sega non lo ha annunciato alle recenti fiere, per cui... io l'attesa la ingannerei con quel gran giochino che è*** **Tomb Raider.** ***Te che dici?***

La mia domandina veloce è la seguente: uscirà mai un gioco ispirato alle olimpiadi per il mio leggendario amico Super Nes ormai in prepensionamento?

Gianmarco, Pordenone

Uscirà mai un bel disco di Scialpi? Uscirà mai un bel libro di Alberoni? Uscirà mai un bell'articolo di Riccardo Albini? Per fortuna ci sono molte domande a cui dover rispondere con un sempre tristo "NO MAI RASSEGNATI".

LA DOMANDA PIÙ ISPIRATA DEL MESE È:

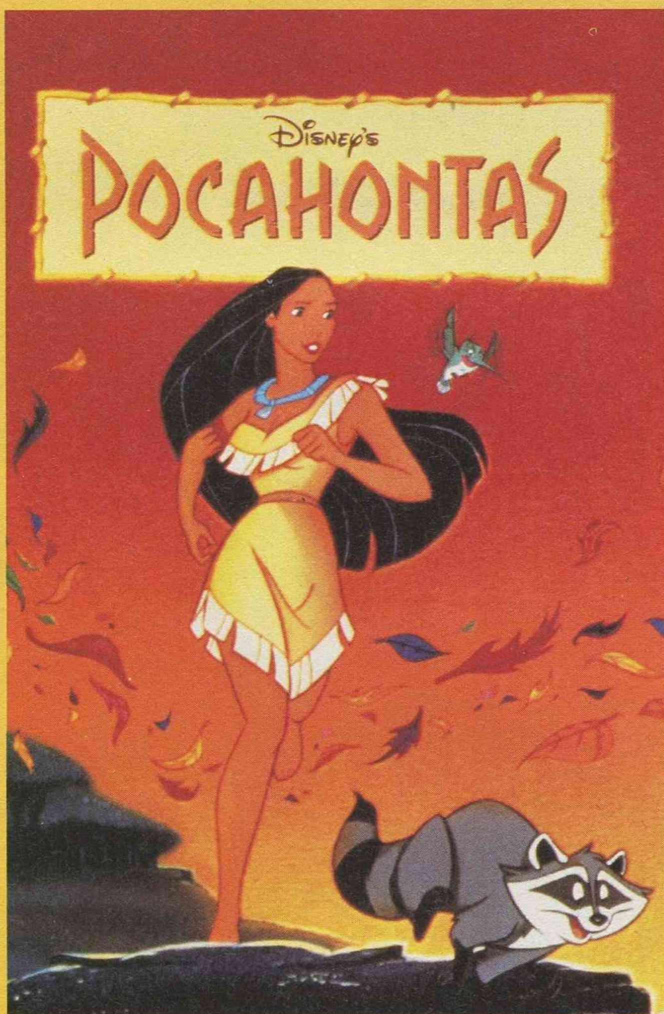
Caro Apecar, se fiondo il mio 3DO sulla luna, che succede?

Paco 80





Presenta





MEGA DRIVE

Distribuiti da

HALIFAX

Nei migliori negozi di Videogames



Vieni a trovarci al PAD. 26
STANDS A05 B07-A01



HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 413031 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130399

SCENDI IN PISTA CON
ANALOG STEERING WHEEL
IN ESCLUSIVA DA 3D PLANET





Mad Catz™



- **Volante e pedaliera analogici** *effetto realtà*
- **8 tasti di comando digitali**
- **Leva del cambio digitale a 2 direzioni**
- **Pad 8 direzioni**
- **270° di rotazione del volante**

Manuale di istruzioni dettagliato *in italiano*

COMPATIBILE CON

- **Formula 1™**
- Ridge racer™
- Ridge racer revolution™
- Need for speed™
- Wipe out™
- Air combat™
- Cyber sled™
- Star blade™



- **Gran prix 2™**
- Need for speed™
- Wipe out™
- Indy car racing™



Siamo presenti alla 33° edizione dello SMAU 18-22 ottobre pad 25 A38-B37



3D PLANET S.r.l.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi per PC e CONSOLLE

Sede: via Dei Platani, 7 - 20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02/4473949 (r.a.)
Fax 02/45101548

Pag.16

La verità viene a galla
M2, CI SIAMO?
Sono arrivate le prime immagini di *The D2*, il primo gioco sviluppato per la misteriosa ex macchina di Trip Hawkins.

Pag.19

Capcom alla riscossa
E SONO TRE!
Finalmente rivelata l'uscita del terzo capitolo della saga di *Street Fighter*, questa volta tutto in 3D.

NEWS

LA NINTENDO CONTINUA LA, PERSONALISSIMA, POLITICA DEL RITARDO

DIMENTICAVO, CI SI VEDE DOPO NATALE

Dopo le meraviglie che *Super Mario 64* ci ha mostrato a giugno, molti videogiocatori, non intenzionati a sobbarcarsi il costo di una macchina d'importazione, erano sicuramente in attesa dell'uscita della console ufficiale, sperando, magari, che il lieto evento avvenisse contemporaneamente al Natale. Dall'Inghilterra arrivano, però, notizie che non rassicureranno certo gli appassionati della nuova piattaforma a 64 bit della Nintendo. La grande "N", infatti, dopo aver annunciato la chiusura dei propri uffici a Londra, ha ammesso alla THE Game (società importatrice ufficiale della Nintendo in Inghilterra) che le 500.000 unità previste per il mercato britannico non saranno disponibili per il prossimo Natale e che il lancio ufficiale della console verrà rimandato al primo Marzo del 1997. Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 249 sterline (circa 630 mila lire, al cambio attuale) contro i 199 dollari a cui viene venduta negli Stati Uniti, in cui il N64 dovrebbe già essere disponibile, sempre dando credito alle affermazioni della Nintendo, mentre state leggendo queste righe. Vista la situazione, sembra ormai certo che l'arrivo ufficiale del Nintendo 64 in Italia non avverrà prima del prossimo marzo, se tutto andrà come dovrebbe andare, a un prezzo, pare, decisamente più elevato di quanto era lecito aspettarsi.



Super Mario 64 **è sicuramente il gioco che da solo vale l'acquisto del N64, ma può bastare per tre lunghi mesi?**

Molti negozi, come logica conseguenza, vendono tutt'ora la console giapponese con *Super Mario 64* a circa 800 mila lire ed è lecito chiedersi se esista una reale convenienza, per quanti hanno intenzione di acquistare la nuova macchina Nintendo, nell'attendere la data di lancio ufficiale. Come se questo problema non bastasse a danneggiare l'immagine del Nintendo 64, si aggiunge la continua mancanza di titoli, giapponesi naturalmente, ancora fermi a quota tre (considerando anche l'inutile gioco di "scacchi" giapponese). Dei numerosi giochi annunciati, infatti, solo *Wave Racer 64* sembra essere in dirittura d'arrivo, e questo, sicuramente, non basta a giustificare l'acquisto di una nuova piattaforma, per quanto potente essa sia.
Se, ed è obbligatorio utilizzare il "se", il Nintendo 64 è palesemente superiore dal punto di vista tecnico a Saturn e PlayStation, la scelta di un appassionato di videogiochi dovrebbe ancora ricadere su una di queste due macchine, dal momento che dispongono di una biblioteca di software varia e capace di accontentare tutti i gusti. Poco importa se le texture si sgranano quando vengono ingrandite, o se la velocità dei poligoni non raggiunge i sessanta frame al secondo.
In definitiva, rendiamo atto alla Nintendo di aver realizzato una macchina che è in grado di far sognare i videogiocatori di tutto il mondo, ma è palese che, senza il software che è stato promesso, il N64, per quanto rivoluzionario possa sembrare, non risulterà, agli occhi degli appassionati, nient'altro che l'ennesima innovazione videoludica fine a se stessa. Vi basta?

• Air

NEWS

GIOCHI "BUONI PER LO STRESS"

Sembra incredibile ma, una volta tanto, arriva da fonti ufficiali la notizia che i videogiochi farebbero bene alla salute. "I videogiochi sono un buon modo per combattere lo stress", afferma il professor Phil Evans, docente di Psicologia dell'Università di Westminster, parlando all'annuale conferenza dell'Associazione per i Progressi della Scienza. L'eminente professore (è proprio il caso di dirlo) ha poi aggiunto: "Le nostre ricerche dimostrano che lo stress generato giocando con i videogiochi non fa male alla salute, contrariamente a quanto pensavamo in precedenza".

Notizie dal MONDO

SIAMO ARRIVATI ALLA FINE DI UNA LUNGA ATTESA?

M2: IL PRIMO GIOCO SEMBRA REALTÀ

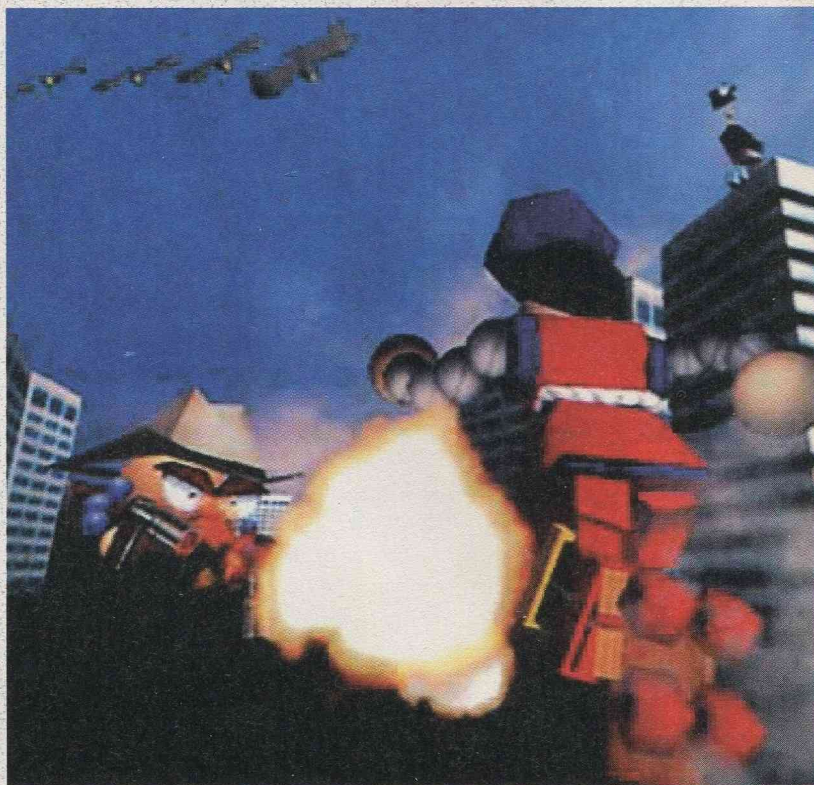
D2, il seguito di D apparirà sul mostro a 64 bit





Tra i primi giochi a disposizione per l'M2 (la cui, come affermano le solite voci sempre più insistenti, presentazione avverrà a Tokio questo Ottobre) è sicuro che apparirà *The D2*, seguito dell'avventura *The D* già uscita per 3DO, Playstation e Saturn. Questa volta la povera Laura, protagonista del gioco, avrà a che fare con lo stesso Satana, che rapirà suo figlio per consegnarlo a un nobile medioevale. Toccherà a lei il compito di viaggiare nel tempo e andare a recuperare il suo pargolo. Il gioco promette una buona dose di grafica poligonale, sequenze in FMV e numerosi enigmi, ma soprattutto, una maggiore interattività rispetto al suo predecessore. Al momento, naturalmente, non si hanno altre informazioni, ma queste immagini dovrebbero essere sufficienti a ingannare l'attesa dell'uscita del gioco, prevista per il '97.





ERA DA TEMPO CHE LO SI ASPETTAVA

LA KONAMI ANNUNCIA IL SUO PRIMO GIOCO PER N64

Gambare Goemon torna sulle console Nintendo



Dopo essere apparso, un buon numero di anni fa, su NES, quindi su Super Nintendo (in Occidente come The legend of the Mystical Ninja) e recentemente su Playstation, il simpatico ninja Goemon è pronto a sbarcare anche su Nintendo 64. Il gioco, chiamato *Goemon 5*, promette il solito misto di azione, avventura e piattaforme (con quel pizzico di humor) che ha reso famosa la serie, portando però il tutto in un mondo totalmente in tre dimensioni.
Come dimostrano le immagini del gioco ancora in lavorazione, il motore grafico di *Goemon 5* è molto simile a quello di *Super Mario 64*, ma ovviamente, la speranza è che la Konami sia riuscita a riprodurne anche la stessa giocabilità.



ASTROCOMPUTER

SEGA SATURN

SATURN PAL	
ATHLETE KING	99.000
BUST A MOVE 2	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCWORLD	99.000
GUN GRIFFON	99.000
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	89.000
NEED FOR SPEED	79.000
PRO PINBALL	99.000
RETURN FIRE	89.000
SHININ WISDOM	99.000
ULTIMATE M. KOMBAT	99.000

SATURN JAPAN	
ALIEN TRILOGY	119.000
BAKU BAKU ANIMAL	99.000
BOXE	109.000
CHASE H.Q.	109.000
DARK SAVIOUR	119.000
DEATH CRIMSON	119.000
DECATHLETE	119.000
FATAL FURY 3	119.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	119.000
J SWAT	119.000
NIGHTRUTH	110.000
NIGHTS	110.000
OLIMPIC SOCCER	119.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	109.000
S. FIGHTER ZERO 2	129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	115.000
WORLD HEROES PERFECT	119.000

OFFERTE	
DAYTONA	69.000
DARK LEGEND	79.000

HANG ON GP	79.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	69.000
SEGA RALLY	79.000
VIRTUA FIGHTER 2	79.000

ACCESSORI	
ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VIRTUA GUN+V. COP	129.000

SONY PLAYSTATION

PSX PAL	
BURNIN ROAD	99.000
BUST A MOVE 2	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	TELEF.
F1	99.000
FADE TO BLACK	95.000
GALAXIAN 3	89.000
IMPACT RACING	99.000
ON SIDE	99.000
PENNY RACER	99.000
PETE SAMPRAS TENNIS	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
TEKKEN 2	99.000
TUNNEL B1	99.000
VAMPIRE	99.000
WIPEOUT XL	99.000

PSX USA	
CYBER SPEED	79.000
CRASH BANDICOT	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
F1	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
SKELETON WARRIORS	125.000
SHELL SHOCK	110.000

PSX JAPAN	
FATAL FURY REAL BOUT	139.000
GRAVE RACER	TELEF.
KEN SHIRO	145.000
OVER DRIVIN	129.000
OVER THE BLOOD	139.000
SAMURAI SHODOWN 3	139.000
SONIC WING SPECIAL	159.000
STEEL DOOM	149.000
STREET FIGHTER ZERO II	139.000
TOBAL	135.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TOSHINDEN 2	130.000

ACCESSORI	
ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CHIP/ADATT.	130.000
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	65.000

NINTENDO ULTRA 64

GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI	TELEF.
MARIO KART	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
KIRBY AIR ADVENTURE	TELEF.
TUROCK	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.
WAVE RACER	TELEF.

SUPER OFFERTA
ULTRA 64 • RGB
+
SUPER MARIO WORLD
L. 799.000



SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
EMPIRE STRIKES BACK	79.000
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	79.000
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	79.000
MEGA MAN X-2	89.000
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.000
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
POPILS	29.000
RISTAR	39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC CHAOS	39.000
SPEED TRAP	39.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

ACCESSORI	
ADATTATORE AUTO	TELEF.
BATTERY PACK	TELEF.

TITOLI GAME BOY, NEO GEO CD E 3DO DA L. 29.000

MEGA DRIVE

BATMAN E ROBIN	79.000
EXO SQUAD	109.000
FIFA '96	79.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE 96	79.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 95	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
REVOLUTION X	49.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
THE OZE	69.000
TOP GEAR 2	69.000
VIRTUA RACING	85.000


SONY PLAYSTATION L. 419.000


SUPER NINTENDO L. 219.000


SATURN + SCART + V. FIGHTER + CD DEMO L. 489.000



GAME BOY (COL.) L. 99.000
MEGA DRIVE II L. 169.900



SEGA NOMAD L. 349.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 199.900



SATURN ENFORCER L. 49.000
CAVO PSX SCART RGB L. 35.000



EXPLORER JOYPAD PER SATURN E PSX L. 39.000



ADATTATORE SATURN L. 50.000
DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX TELEFONARE


VOLANTE PER SEGA SATURN L. 129.000


VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO ☎ (06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

NEWS

LA PLAYSTATION ENTRA NEL MONDO DELLA MUSICA

La Sony Computer Entertainment of Japan ha annunciato lo sviluppo di due nuovi giochi basati sulla musica: Parrapa Rapper e Depth. Il primo, assai bizzarro, ci vedrà impegnati a seguire le buffonate di Tamanegi Sensei (letteralmente il Maestro Cipolla) imitando i suoi movimenti con la pressione dei pulsanti e ottenendo frasi musicali; mentre il secondo ci vedrà vestire i panni di un delfino in un oceano tridimensionale, occupato a raccogliere note per creare vere canzoni. Il chip sonoro della PlayStation è stato sfruttato al massimo in questi due titoli, di cui il più interessante pare sicuramente il secondo, anche se vagamente ispirato a *Ecco The Dolphin* della Sega.







UNA SAGA CHE NON POTEVA FARE A MENO DEI POLIGONI

NON C'È DUE SENZA TRE

Le prime immagini di *Street Fighter Gaiden*



Era solo una sterile annuncio e una voce di corridoio, ma è ormai diventata certa la notizia che la Capcom sta lavorando sul famigerato terzo capitolo della saga di Ryu e compagni. Al posto di metterlo nel titolo, però, i programmatori della casa giapponese hanno utilizzato il "tre" per le dimensioni del gioco. Avete capito bene, dopo anni di tradizione 2D, *Street Fighter Gaiden* sarà un picchiaduro poligonale e, come appare da queste immagini, (purtroppo di scarsa qualità) di ottima fattura. Al momento il numero di personaggi selezionabili sembra essere dieci, di cui gli unici rimasti dalla serie originale saranno sicuramente Ken e Ryu. Le informazioni sono, naturalmente, piuttosto vaghe e non contemplano dettagli riguardo delle specifiche caratteristiche del gioco, ma è sicuro che tutti gli amanti di questa serie, che si può tranquillamente definire infinita, possono dare finalmente concretezza a tutte le loro attese.



LE QUATTRO RUOTE LA FANNO DA PADRONE

DI NUOVO IN PISTA CON LA SEGA

Annunciato il prossimo titolo su Model 2

Sega Touring Car Championship è il prossimo titolo annunciato dalla casa giapponese, sviluppato su scheda Model 2. L'idea della Sega è di dare ai giocatori (che potranno competere fino in otto contemporaneamente) la possibilità di guidare delle "touring car" in diversi circuiti che contengono anche elementi strategici. Tutte le auto sono state arricchite con particolari dinamici e, per realizzare questo particolare, è stata utilizzata una grafica decisamente più impressionante del pluriosannato *Sega Rally Championship*. L'unica vera novità è l'introduzione di un nuovo sistema audio per riprodurre i suoni in 3D, ma sinceramente, resta spontaneo chiedersi a quando l'uscita di un gioco di guida che sfrutti la nuova scheda Model 3.







NEWS

POCHI PROFITTI PER CHI VENDE NINTENDO...

Per il lancio del Nintendo 64 in America, che sarà venduto, secondo fonti ufficiali, a un prezzo di 199 dollari, la grande "N" ha intenzione di intraprendere una politica di scarso guadagno sull'hardware, per poi rifarsi sul software in un secondo tempo. Sembra, infatti, che il prezzo di vendita ai negozianti sia di 195 dollari per unità. I profitti, dunque, su ogni N64 venduto, saranno irrisori, ma, dal momento che ogni compratore acquisterà una copia di *Mario 64*, nessuno potrà lamentarsi. Con il passare del tempo, poi, l'incremento delle vendite di software ammortizzerà facilmente la mancanza di profitto sulla stessa macchina.

SONO ANCORA VOCI O C'È QUALCOSA DI PIÙ

ESISTE DAVVERO LA PLAYSTATION 2?

La data di uscita rimane, per ora, ancora un mistero...

A quanto pare, le insistenti voci che parlavano di una fantomatica Playstation 2, come si supponeva, avevano qualche fondo di verità. Alcune fonti, vicine al nuovo progetto della Sony, hanno rivelato alcune delle specifiche tecniche della macchina. Per quanto questi dati possano essere soggetti a cambiamenti, è auspicabile che siano molto vicini al risultato finale. Infatti, per quanto la Sony abbia velatamente dichiarato di lavorare al progetto, non ha rilasciato particolari in proposito. Queste fonti indiscrete parlano di 8 MegaByte di RAM, una marea di chip grafici che si occuperebbero di gestire effetti come l'anti-aliasing, lo z-buffering, il trilinear mipmapping e il linear texture filtering (alcuni in comune con il N64), applicabili fino a 800.000 poligoni in movimento contemporaneamente. Ulteriori dettagli sulla macchina non sono chiari, ma è probabile che monterà un CD ROM a quadrupla o a sestupla velocità e che sarà compatibile con il software della "vecchia" Playstation. Non si allarmino comunque tutti coloro che hanno appena comprato la PSX, il progetto non sembra avere una scadenza, per lo meno in Giappone, inferiore ai diciotto mesi.

IL PORCOSPINO PIÙ VELOCE DEL MONDO SI FA DESIDERARE IN VERISONE 32 BIT

SONIC SI FA ANCORA ATTENDERE

Ancora ritardo per il debutto del porcospino blu su Saturn

Con una decisione che ha sconvolto i più, la Sega ha sospeso lo sviluppo di *Sonic X-treme* per Saturn. Il gioco, che doveva uscire verso la fine dell'anno, è stato posticipato in data sconosciuta. Alcune voci parlano della necessità di ridisegnare alcuni livelli, ma qualunque sia la ragione di questo posticipo, i motivi reali sono da cercare altrove. Evidentemente, il titolo, che è stato sviluppato negli Stati Uniti, è stato giudicato dalla Sega non adatto al mercato odierno. Sarebbe davvero un brutto colpo alla reputazione della Sega se, al momento della sua uscita, *Sonic X-treme* non fosse un degno avversario di titoli come *Mario 64*, *Crash Bandicoot*, o persino dello stesso *Nights*. Al suo posto, la Sega ha deciso di produrre *Sonic 3D* per Saturn, titolo già programmato per Megadrive in uscita alla fine dell'anno. Yuji Naka, responsabile dell'originale *Sonic* e di *Nights*, è stato richiesto per lavorare sulla versione Saturn. A quanto sembra, però, le differenze tra la versione Megadrive e quella Saturn non sono molto significative. Il gioco sulla console a 32 bit comprenderà, infatti, due livelli bonus supplementari (dove si comanderà un Sonic poligonale), l'uso di una paletta di colori più estesa, un audio migliore, la variazione delle condizioni atmosferiche e delle sequenze extra in computer grafica. Entrambe le versioni saranno comunque disponibili intorno alla fine di quest'anno.







GIÀ LE PRIME PERIFERICHE PER N64

LA MAD KATZ SI LANCIA SUI 64 BIT

Dopo l'ottimo volante PSX sono in arrivonuovi controller per il N64





La Mad Katz ha annunciato il suo impegno nella produzione di nuove periferiche per il Nintendo 64. Queste due immagini sono i primi prototipi sviluppati dalla società americana. Come si può notare, nel realizzare il suo joypad la Mad Katz ha abbandonato l'impugnatura ergonomica "a tre corna" della Nintendo, preferendo un look decisamente più classico. Per quanto riguarda il joystick, invece, la leva di sinistra servirà da controllo digitale, mentre il pad al centro (dove potrà essere montato un secondo joystick) funzionerà da controller analogico.



NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51

Contattateci per titoli non in **listino** !!!

Importazione e Distribuzione
console, accessori e videogames
originali da U S A e J A P

MEGADRIVE

TITOLO	VERS.	PREZZO
ADDAMS FAMILY	PAL	39000
AGASSI	PAL	39000
BACK TO THE FUTURE 3	USA	39000
BARKLEY SHUT UP AND JAM 2	USA	59000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	69000
BATMAN & ROBIN	PAL	79000
BATMAN RETURNS	JAP	39000
CASTELVANIA	PAL	59000
COMBAT CARS	PAL	39000
COMIX ZONE	PAL	79000
CRASH DUMMIES	PAL	49000
CUT THROAD ISLAND	PAL	69000
DAVIS CUP TENNIS	USA	29000
DESERT DEMOLITION	USA	89000
DINO DINI SOCCER	PAL	49000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	89000
DRAGON BALL Z	JAP	99000
EARTH WORM JIM 2	PAL	89000
ECCO THE DOLPHIN	PAL	49000
EX-MUTANTS	PAL	59000
EX-RANZA	JAP	29000
EXO SQUAD	USA	69000
F-117 NIGHT STORM	USA	59000
FANTASIA	PAL	59000
FIFA SOCCER 96	PAL	99000
FIGHTING MASTERS	JAP	29000
FLICKY	PAL	49000
FOREMAN FOR REAL	PAL	39000
FRANKEISTEIN	USA	49000
GARFIELD	PAL	79000
HERZOG ZWEI	PAL	49000
HUMANS	PAL	39000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	89000
INT. TUOR TENNIS	PAL	59000
INTERNAT.SUPERSTAR SOC. DX.	PAL	119000
IZZY'S QUEST	PAL	69000
JAMES P. THE ACQUATIC GAMES	PAL	49000
JAMES POUND 3	PAL	49000
JEWEL MASTER	PAL	29000
JUDGE DREDD	PAL	99000
JURASSIC PARK	USA	69000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	79000
LIGHT CRUSADER	PAL	79000
MADDEN NFL 96	PAL	99000
MARSUPILAMI	PAL	49000
MARVEL LAND	JAP	39000
MIKE DITKA POWER FOOTBALL	USA	19000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	109000
MR. NUT	PAL	59000
MUHAMMAD ALI BOXING	USA	29000
NBA ACTION' 94	USA	49000
NBA JAM	JAP	39000
NBA LIVE 95	PAL	89000
NBA LIVE 96	PAL	109000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	PAL	79000
NHL 95	PAL	59000
OLIMPIC SUMMER GAMES	PAL	99000
OUT RUNNERS	JAP	79000
PGA TOUR 96	PAL	109000
PGA TOUR GOLF 2	PAL	39000
POCAHONTAS	USA	109000
POWER RANGERS	PAL	89000
REVOLUTION X	PAL	59000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	39000
SHINOBI 3	USA	49000
SKELETON KREW	PAL	69000
SLAMMASTERS	PAL	69000
SPIROU	PAL	69000
STARGATE	PAL	89000
SUPER MONACO GP	JAP	79000
THE LION KING	USA	89000
THE PAGEMASTER	PAL	79000
THE STORY OF THOR	JAP	79000
THUNDER FORCE 2	PAL	39000
TOE JAM & EARL	PAL	39000
TOPOLINO MANIA	PAL	69000
TOTAL FOOTBALL	PAL	79000
TOUGHMAN CONTEST	PAL	49000
VECTOR MAN	PAL	69000
VR TROOPERS	PAL	89000
WARLOCK	PAL	59000
WINBLEDON TENNIS	PAL	39000
WINTER CHALLENGE	PAL	39000
WINTER OLYMPICS	PAL	39000
X-MAN 2	USA	89000
YOGI BEAR	PAL	69000

OTTOBRE APERTO
TUTTE LE DOMENICHE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPOTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

SUPERNINTENDO

TITOLO	VERS.	PREZZO
90' MINUTES	PAL	119000
ACTRAISER 2	USA	39000
ADDAMS FAMILY VALUE	PAL	79000
AERO THE ACROBAT 2	PAL	69000
AGASSI TENNIS	USA	49000
AIR CAVALRY	PAL	139000
ALCAHEST	JAP	59000
ALIENS VS. PREDATOR	JAP	59000
ASTERIX E OBELIX	PAL	119000
B.O.B.	PAL	59000
BATMAN RETURNS	JAP	49000
BATTLETOADS	USA	69000
BEST OF BEST KARATE	USA	29000
BIG HURT BASEBALL	PAL	99000
BIZYLAND	USA	89000
BLACK THORNE	USA	79000
BOOGERMAN	PAL	109000
BUSTS LOOSE TINY TOON	PAL	69000
CALIFORNIA GAMES II	USA	59000
CANNODALE CUP	USA	99000
CANNON FODDER	PAL	89000
CAPTAIN TSUBAZA J	JAP	159000
CASTELVANIA VAMPIRE KISS	PAL	109000
CHOPLIFTER III	PAL	59000
CHRONO TRIGGER	USA	139000
CHRONO TRIGGER	USA	99000
COLLEGE SLAM	USA	99000
COOL SPOT	USA	49000
COOL WORLD	USA	39000
DEMOLITION MAN	PAL	89000
DESERT STRIKE	PAL	59000
DIRT TRAX FX	USA	99000
DONALD DUCK MAUI MAILLARD	PAL1	29000
DONKEY KONG 2 DIDDI'S KON. QU.	PAL	125000
DOOM	USA	109000
DOOMSDAY WARRIOR	USA	39000
DRACULA	USA	49000
DRAGON	USA	79000
DRAGON BALL Z 3	JAP	109000
DRAGON BALL Z 5	JAP	159000
DRAGON VIEW	USA	79000
EARTHWORM JIM 2	PAL	109000
EYE OF THE BEHOLDER	USA	59000
FATAL FURY 2	USA	89000
FIEVEL GOES WEST	PAL	89000
FIFA SOCCER 96	PAL	129000
FINAL FIGHT	USA	59000
FINAL FIGHT 3	PAL	119000
FUN'N GAMES	PAL	49000
GODS	USA	59000
GOOF TROOP	USA	79000
GP 1 MOTO	USA9	9000
GUNDAM F-91	JAP	59000
HAT TRICK HERO SOCCER	JAP	69000
HEBEREKE'S POPOON	PAL	69000
HOKUTONOKEN 6	JAP	129000
HOME ALONE 2	USA	39000
HUMANS	PAL	59000
HURRICANES	PAL	59000
HYPER V-BALL	USA	79000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	89000
ILLUSION OF TIME	PAL	89000
INT. SUPERSTAR SOCCER	PAL	89000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELU.	PAL	125000
IZZY'S QUEST	USA	79000
JAMMIT BASKET	USA	89000
JIMMY CONNORS TENNIS	PAL	59000
JUNGLE STRIKE	PAL	69000
JURASSIC PARK	PAL	59000
JUSTICE LEAGUE	PAL	89000
KAWASAKY SUPERBIKE	USA	109000
KILLER INSTINCT	PAL	89000
KING OF THE MONSTERS	JAP	49000
KIRBY SUPER STAR 8 IN 1	USA	129000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	PAL	59000
LEMMINGS THE TRIBES	PAL	59000
LETHAL WEAPON	PAL	79000
LIBERTY OF DEATH	USA	99000
LORD OF DARKNESS	USA	79000
MADDEN 95	PAL	89000
MAJOR TITLE GOLF	JAP	49000
MARK DAVIS' THE FISHING MAS.	USA	129000
MICROMACHINES 2 T.T.	PAL	119000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	USA	89000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	129000
MUSCLE BOMBER	JAP	59000
NBA LIVE 95	USA	89000
NBA LIVE 96	USA	109000
NFL QUARTERBACK 96	PAL	109000
NHL 95	PAL	79000
NO FEAR RACING	USA	99000
NOLAN RYAN BASEBALL	USA	69000
NOSFERATU	USA	99000
OLIMPIC SUMMER GAMES	PAL	109000
PAC-MAN 2	USA	49000
PGA TOUR GOLF 96	PAL	119000
PHANTOM 2040	PAL	69000
PINOCCHIO	PAL	139000
POP'N TWINBEE	PAL	69000
PORKY PIG'S	USA	99000
POWER RANGER FIGHTING EDIT.	PAL	139000
PRIME GOAL 2	JAP	99000
PRINCE OF PERSIA	PAL	79000
PSYCHO DREAM	JAP	49000
PUZZLE BOBBLE	USA	89000
RACE DRIVING	USA	59000
RANMA 1/2 III	JAP	79000
RANMA NIBUNWICHI	JAP	99000
RAP JAM BASKET	USA	89000
REAL MONSTERS	PAL	99000
SAILOR MOON S	JAP	149000
SAILOR MOON SUPER S	JAP	169000
SAMURAI SPIRIT	JAP	89000
SECRET OF EVERMORE	USA	129000
SEPARATION ANXIETY	PAL	109000
SKIING AND SNOWBOARDING	USA	99000
SKULLJAGGER	USA	39000
SOCCER KID	PAL	69000
SONIC BLAST MAN	USA	49000
SONIC BLAST MAN 2	USA	79000
SPARKSTER	USA	69000
SPAWN	PAL	109000
SPEED RACER	USA	69000
SPEEDY GONZALES	USA	99000
SPIDER-MAN X-MEN	USA	79000
STAR TREK THE NEXT GENERAT.	USA	79000
STARGATE	PAL	89000
STREET HOKEY' 95	USA	79000
SUPER INTERNATIONAL CRICKET	PAL	89000
SUPER KICK OFF	JAP	59000
SUPER MARIO ALL STARS	PAL	89000
SUPER MARIO KART	PAL	99000
SUPER MARIO RPG	USA	139000
SUPER METROID	PAL	59000
SUPER OFF ROAD	PAL	59000
SUPER PUNCH OUT	PAL	69000
SUPER PUTTY	JAP	59000
SUPER R-TYPE	USA	49000
SUPER RETURN OF THE JEDI	PAL	89000
SUPER SMASH T.V.	PAL	39000
SUPER TURRICAN	USA	59000
SUPER TURRICAN 2	PAL	99000
SUPER WRESLTE MANIA	USA	59000
TECMO SUPER BASEBALL	USA	89000
TETRIS & DR. MARIO	PAL	99000
THE BRAINIES	PAL	49000
THE CHESSMASTER	PAL	79000
THE IGNITION FACTOR	USA	79000
THE LION KING	USA	99000
THE MASK	PAL	139000
THE ROCKETEER	USA	39000
THE TERMINATOR	USA	59000
THUNDER SPIRIT	JAP	49000
TIN TIN AU TIBET	PAL	129000
TOPOLINO THE MAGICAL QUEST	USA	79000
TOTAL CARNAGE	PAL	79000
TOY STORY	USA	139000
TROY AIKMAN FOOTBALL	PAL	59000
TRUE LIES	PAL	89000
UNIRALLY	PAL	89000
URBAN STRIKE	PAL	89000
VORTEX	PAL	79000
WARIO'S WOOD	PAL	79000
WATER WORLD	PAL	129000
WILD GUNS	USA	79000
WINGS 2	USA	49000
WINTER OLYMPICS	PAL	69000
WOLFCHILD	JAP	49000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	PAL	39000
WORLDTRIS	USA	49000
WRESTLE MANIA THE ARC. GAME	PAL	99000
X-MAN	PAL	89000
YOGI BEAR'S	PAL	99000
YOSHI'S ISLAND	PAL	129000
ZERO THE KAMIKAZE	PAL	89000

SONY PLAYSTATION

TITOLO	VERS.	PREZZO
3D LEMMINGS	PAL	59000
ALIEN TRILOGY	PAL	99000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	99000
ANDRETTI'S RACING	PAL	109000
BUBBLE BOBBLE	PAL	99000
CHRONICLES OF THE SWORD	PAL	109000
CRASH BANDICOT	USA	109000
DESCENT	PAL	89000
DRAGON BALL Z	PAL	109000
DRIFT KING	JAP	99000
FIFA SOCCER 96	PAL	99000
FORMULA 1	PAL	105000
GALAXIAN 3	JAP	69000
HARDBALL 5	USA	79000
HI-OCTANE	PAL	79000
HIPER FINAL MATCH TENNIS	JAP	99000
IREM ARCADE COMPILATION	JAP	69000
IRON MAN X/O	PAL	109000
JUPITER STRIKE	PAL	69000
KILLING ZONE	PAL	99000
KING'S FIELD 3	JAP	89000
METAL JACKET	JAP	49000
NBA IN THE ZONE	PAL	89000
NBA LIVE 96	PAL	79000
OLYMPIC GAMES	PAL	99000
OLYMPIC SOCCER	PAL	99000
POPOLOCROIS	JAP	109000
PRIMAL RAGE	PAL	89000
PUZZLE BUBBLE 2	PAL	105000
RESIDENT EVIL	PAL	105000
RIDGE RACER	PAL	79000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	99000
RISE OF THE ROBOT 2	PAL	89000
ROMANCE OF THE KINGDOMS IV	USA	79000
SAMPRAS EXTREME TENNIS	PAL	99000
SAMURAI SHODOWN 3	JAP	149000
SHELL SHOCK	PAL	79000
SILVERLOAD	USA	99000
SIM CITY 2000	USA	109000
SKELETON WARRIORS	USA	69000
SUP. STREET FIGHT. ALPHA 2	JAP	149000
TEKKEN 2	PAL	119000
TIME COMMANDO	PAL	109000
TOKIO INSECT ZOO	JAP	49000
TOPOLINO E LE SUE AVV.	PAL	89000
V TENNIS	USA	99000
VIEW POINT	PAL	79000
WING COMMANDER 3	PAL	79000
X-MEN	PAL	109000

SATURN

TITOLO	VERS.	PREZZO
ALIEN TRILOGY	PAL	109,000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	89,000
ATHLETE KINGS	PAL	109,000
BIG HURT BASEBALL	USA	99,000
BLACK FIRE	USA	49,000
BLAZING TORNADO WRESTLING	JAP	59,000
BUBBLE BOBBLE	USA	109,000
BUST-A-MOVE 2	USA	109,000
COLLEGE SLAM	USA	79,000
CYBERIA	PAL	119,000
D	USA	89,000
DARK LEGEND	USA	49,000
DAYTONA USA CH. CIRCUIT ED.	JAP	139,000
DEATH HEAT	JAP	89,000
DESTRUCTION DERBY	PAL	109,000
DISCWORLD	PAL	109,000
DON PACHI	JAP	89,000
DRACULA DETECTIVE	JAP	139,000
EARTHWORM JIM 2	USA	99,000
FATAL FURY 3	JAP	119,000
FIGHTING VIPERS	JAP	139,000
HANG ON GP 95	JAP	59,000
HAT TRICK HERO SOCCER	JAP	49,000
LODE RUNNER	JAP	49,000
MAGIC CARPET	PAL	89,000
MORTAL KOMBAT 2	USA	89,000
NEED FOR SPEED	USA	109,000
NIGHT STRIKER S	JAP	89,000
NIGHTS	JAP	109,000
OLIMPIC GAMES	PAL	99,000
OLIMPIC SOCCER	PAL	99,000
PANZER DRAGOON 2	PAL	109,000
RISE 2 RESURRECTION	USA	109,000
ROAD RASH	USA	99,000
SEGA RALLY	PAL	109,000
SHELLSHOCK	PAL	89,000
SKELETON WARRIORS	USA	99,000
STREET FIGHTER ZERO 2	JAP	139,000
TAITO CHASE H.Q. PLUS	JAP	129,000
TOSHINDEN S	JAP	59,000
TRUE PINBALL	PAL	89,000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	PAL	109,000
VICTORY GOAL 96	JAP	119,000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	109,000
VIRTUAL OPEN TENNIS	JAP	79,000
WINNING POST	USA	39,000

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

NEWS

LA SEGA RITORNA ALLE ORIGINI

Tra i progetti a breve scadenza che la Sega ha in cantiere per il Saturn, è in programma la realizzazione di una compilation di "vecchie glorie", sulla scia del successo riscosso dai vari Namco Museum. La compilation, che avrà il nome di Sega Ages, conterrà titoli del calibro di *Fantasy Zone, Galaxy Force, Power Drift* e *Alien Syndrome*. Il gioco è praticamente imminente in Giappone, mentre non si sa ancora nulla di una futura uscita americana o europea.





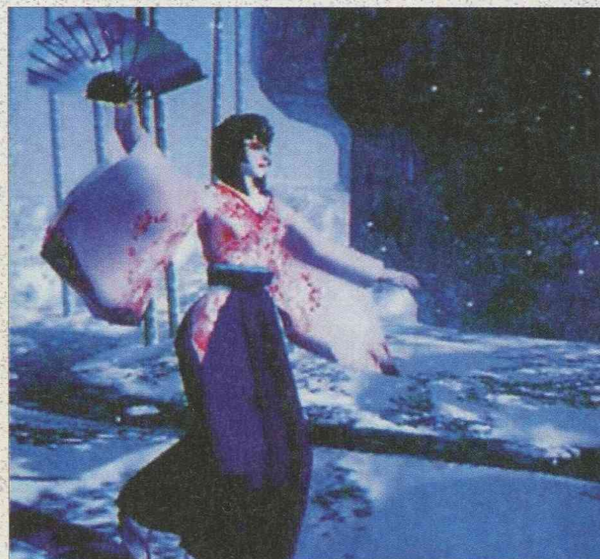
SINERGIE SEMPRE PIÙ LEGATE AL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

LATTE, ZUCCHERO E... NINTENDO 64!

La Kellogg contribuisce al lancio americano della nuova console

Il 12 settembre la Nintendo of America e la Kellogg Company hanno stretto un accordo di sponsorizzazione multi-milionaro (e stima parlando di dollari, naturalmente) per il lancio del Nintendo 64 a fine settembre. Il concorso, chiamato "One on 64 Wins" (uno su sessantaquattro vince), apparirà su oltre ottanta milioni di scatole di cereali Kellogg e distribuirà più di un milione e quattrocento premi. Per i primi quattro fortunati vincitori verrà organizzato un party, a domicilio, offerto dalla Nintendo, un N64 e una copia di *Mario 64*. Circa duemila vincitori potranno vincere un N64 con il suddetto *Mario 64*, mentre tutti gli altri potranno ottenere un abbonamento gratuito alla rivista Nintendo Power, orologi olografici N64 e una carta telefonica, fatta per l'occasione, Nintendo/Kellogg. Un vero peccato che certe fortune, a noi abitanti del Bel Paese, non possano capitare, almeno per ora.





LA TRILOGIA È COMPLETA

VIRTUA FIGHTER 3 SBARCA FINALMENTE IN GIAPPONE

La scheda Model 3 stupisce il paese del Sol Levante

Finalmente, dopo cotanta attesa, tutti i videogiocatori del Giappone potranno menare le mani, virtualmente, con l'ultimo capitolo della saga di *Virtua Fighter*.
Come già annunciato, il gioco conta dodici diversi personaggi, di cui due totalmente nuovi, ma naturalmente, il punto di forza di questo titolo risiede nell'incredibile grafica dal realismo impressionante, realizzata tramite la potenza della nuova scheda Model 3. Purtroppo però, non potremo assistere a tali meraviglie almeno fino a Dicembre, data di importazione ufficiale in America. Al momento, gli unici tre cabinati di *Virtua Fighter 3* in Europa si trovano al Sega World di Londra, inaugurato agli inizi di Settembre, mentre i fortunati visitatori dell'ECTS hanno potuto godere del coin-op in anteprima nello stand che la Sega aveva allo show.

IL NINTENDO 64 RAGGIUNGE IL MILIONE

Vendite da record dell'ultima macchina della grande "N"

A sole dieci settimane di distanza dal lancio ufficiale del Nintendo 64 in Giappone, i circa 20.000 negozi giapponesi hanno esaurito più del 90% delle loro scorte della console, raggiungendo la folle cifra di un milione di unità vendute. Indipendentemente da questo dato, gli stock previsti per l'America (il cui lancio ufficiale avverrà, lo ricordiamo, il 29 settembre) varieranno da 500.000 a 600.000, con un riordino di 500.000 unità nei primi tre mesi del 1997.
Questo non ha certo fatto la felicità dei negozianti americani, che prevedono la fine delle scorte prima delle vacanze invernali. È invece un dato di fatto che, se per ogni N64 è stato virtualmente venduto anche un Mario 64, questo titolo ha raggiunto il milione di vendite più velocemente di qualunque altro prodotto debuttato con una nuova piattaforma.

BLOCKBUSTER SI ESPANDE IN ITALIA

Dopo l'apertura delle sue prime sedi a Milano, la catena mondiale di videoteche Blockbuster si prepara a un invasione in grande stile del nostro Bel Paese. Dal 19 settembre, infatti, ben 5 nuovi megastore hanno aperto a Roma. Questo è solo l'inizio di un piano di espansione che prevede l'apertura di cinquanta videostore in tutta Italia. Da Blockbuster potrete trovare non solo tutte le novità cinematografiche, a soli sei mesi dall'uscita al cinema, ma anche un buon assortimento di CD musicali e, soprattutto, videogiochi da noleggiare. Già da un po' di tempo, infatti, è possibile trovare in questi videostore un buon numero di titoli per Playstation: un ottimo metodo per poter giudicare con i propri occhi i titoli che si desidera comprare.

NEWS

Novità GIOCHI

X-MEN VS STREET FIGHTER

COIN-OP • CAPCOM

ARCADE

Non paga di aver perseguitato per anni i giocatori con continue versioni di *Street Fighter 2*, la Capcom ritenta il colpo con la tecnica degli "incroci" (ricordate i B-movie horror tipo "Frankenstein contro la Mummia", "Ursus contro i Non Morti", "Fracchia contro Dracula", ecc?). *X-Men VS Street Fighter* è, infatti, un picchiaduro che vede come protagonisti i lottatori di queste due serie. Il totale dei combattenti tra cui potrete inizialmente scegliere il vostro personaggio è diciassette (otto supereroi e nove street fighter), tutti dotati di nuove mosse, spettacolari combo e poteri speciali. Lo stile di gioco è molto più simile al vecchio *X-men*, ma la vera novità del gioco consiste nella possibilità di scegliere due differenti personaggi e cambiare il loro controllo durante gli scontri. Inoltre, con le corrette combinazioni di movimenti e tasti, è possibile effettuare particolari mosse speciali in cui prendono parte entrambi i lottatori sotto il nostro controllo, capaci, ovviamente, di causare notevoli danni. Il gioco è ancora in fase di realizzazione ma, mentre state leggendo queste righe, dovrebbe già essere nelle maggiori sale giochi americane.

TWISTED METAL 2

PSX • SONY

PSX

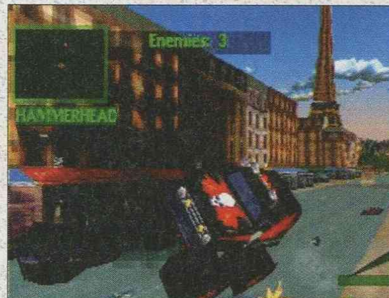
In tema di seguiti, non poteva mancare anche un secondo episodio di *Twisted Metal*, il popolare gioco di guerra tra auto, uscito alla fine dell'anno passato.

Purtroppo, le differenze con l'originale appaiono a prima vista davvero poche e, se si eccettua una maggiore complessità nei livelli e un buon numero di armi e veicoli di nuova realizzazione, si può tranquillamente affermare che la struttura di base del gioco sia rimasta pressoché inalterata.

Se avete amato il primo *Twisted Metal* probabilmente apprezzerete anche questo seguito, in caso contrario, non aspettatevi nulla di particolare rispetto a quello che il mercato è in grado di offrire ormai da tempo.









MECHWARRIOR 2

SATURN•ACTIVISION

SATURN

Mechwarrior 2 della Activision promette di essere uno dei migliori titoli non prodotti dalla Sega per Saturn. Dopo un grosso successo ottenuto su PC, questo titolo apparirà sul 32 bit della Sega agli inizi del 1997, sfoggiando una grafica impressionante, ricca di effetti di luce che, fino a questo momento, sono stati usati pochissimo su questa piattaforma. Il ruolo del giocatore in *Mechwarrior 2* sarà quello di un pilota di Mech, affiliato a uno dei due differenti clan che il gioco mette a disposizione. A seconda della fazione scelta si dovranno affrontare diversi tipi di missioni che spazieranno dalla semplice distruzione dei mech avversari, al raggiungimento di obiettivi maggiormente strategici come l'infiltrazione, l'ottenimento di informazione o la difesa. Tra le caratteristiche del gioco spicca, sicuramente, la possibilità di crearsi il proprio Mech, partendo da chassis preesistenti e personalizzandolo, dal punto di vista dell'armamento, secondo i propri gusti e le proprie strategie di gioco. La Activision ha, inoltre, assicurato che *Mechwarrior 2* sarà in grado di supportare il Sega NetLink (la cui diffusione è ancora agli inizi) e il cavo link di prossima uscita.





Quando il proprio mech viene colpito, le immagini subisco una "reale" deformazione dovuta al contraccolpo.

SALTO NEL BUIO







Per quanto la produzione di software di alta qualità per PlayStation sia, in modo preponderante, dovuta alle case giapponesi, questa tendenza sta velocemente cambiando e, seguendo le orme dell'ormai più che affermata Psygnosis, sono molti gli sviluppatori europei e americani che si sono lanciati in questa avventura. Questa volta è il turno della Neon, che sotto il marchio Ocean, si presenta con *Tunnel B1*.

È sempre più difficile vedere, nel contesto delle nuovi produzioni per console a 32 bit, giochi di una certa originalità. Il più delle volte, infatti, si ha a che fare con titoli rivisitati in chiave poligonale, oppure "ispirati" (per non dire di peggio) a giochi già usciti in precedenza. Probabilmente, i programmatori della Neon hanno pensato a questo nel realizzare il loro ultimo lavoro, *Tunnel B1*. Anche se, a prima vista, questo titolo può sembrare una versione in soggettiva di *Twisted Metal*, dopo qualche minuto di gioco ci si accorge che offre molto di più. Ambientato in un futuro non ben precisato, *Tunnel B1* vede il















Certe esplosioni generano un tale effetto da riempire l'intero schermo.



Per eliminare gli ostacoli lungo i tunnel basterà qualche scarica di mitra.

giocatore alle prese con violenti scontri combattuti a bordo di vetture antigravitazionali (simili a quelle di *Wipeout* per intenderci) all'interno di particolari complessi sotterranei, costituiti da intricati dedali di tunnel. Diversamente dal capolavoro della Psygnosis, però, non bisognerà concludere nessuna gara a tempo o conquistare alcun premio, bensì portare a termine le varie missioni che ci verranno, di volta in volta, assegnate. Se, per esempio, all'inizio basterà "semplicemente" trovare l'uscita del complesso per concludere il livello, con il procedere del gioco ci verrà richiesto di ritrovare un particolare oggetto, distruggere una costruzione, oppure eliminare un nemico specifico prima di poter fuggire dalla zona. Naturalmente, questi tunnel dove si svolge il gioco non sono certo disabitati, ma oltre alla massiccia presenza di ostacoli e porte da aprire (per mezzo di particolari interruttori, spesso distanti dal passaggio che si desidera liberare) tutte le zone sono sorvegliate da unità nemiche, come torrette mitragliatrici e mortai, oppure percorse da altri veicoli dagli armamenti più vari. Per riuscire a sopravvivere in questo inferno, è possibile, almeno inizialmente, contare solo sulla mitragliatrice montata sul nostro mezzo, ma eliminando nemici e distruggendo particolari casse, si ottengono diversi bonus che spaziano da potenziamenti per l'arma di base a nuovi strumenti di distruzione, come missili e cannoni al plasma. La versione da noi provata era costituita soltanto un numero limitato di livelli, anche se si poteva considerare praticamente definitiva dal punto di vista grafico e sonoro.

Le nostre impressioni sono state estremamente positive, merito soprattutto degli straordinari effetti di luce e delle velocità con la quale il gioco gira, ma ovviamente, dovrete attendere la recensione del mese prossimo, per avere un giudizio definitivo.

• Air



Spesso mortai e torrette sono celati dietro a ostacoli di vario genere.







Dopo aver distrutto certi nemici è possibile recuperare armamenti bonus.

VIRTUDO

PSX EURO

ANDRETTI RACING	99.000
BUBBLE B. - REIMBOW ISLANDS	99.000
CASPER	99.000
DARK'S TALKER	99.000
FINAL DOOM	99.000
FORMULA 1	99.000
J. MADDEN 97	99.000
NAMCO MUSEUM VOL. 1	99.000
PGA TOUR GOLF 97	99.000
RACING SKIES	99.000
SIM CITY 2.000	99.000
SKELETON WARIOR	99.000
STAR FIGHTER	99.000
TEKKEN 2	99.000
TIME COMMANDO	99.000
TOP GUN	99.000
TUNNEL B 1	99.000

PSX USA

ANDRETTI RACING	119.000
BEYOUND OF BEYOUND	119.000
BUGGY DEAD SIX	119.000
CRASH BANDICOOT	119.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
IRON-MAN	119.000
KILLING ZONE	119.000
KING OF FIGHTER'S 95	119.000
NFL FULL CONTACT	119.000
NFL QUATERBACK 97	119.000
NHL POWERPLAY 96	119.000
PROJECT OVERKILL	119.000
STRIKE POINT	119.000
TEKKEN 2	119.000
TIME COMMANDO	119.000

PSX JAP

COOL BOARDES	149.000
HYPER RALLY	149.000
SAMURAI SHODOWN 3	149.000
KENSHIRO	149.000
OVERBLADE	149.000
STREET FIGHTERS ZERO 2	149.000
TOBAL N.1	149.000

SATURN EURO,USA & JAP

ALIEN TRILOGY	99.000
BUBBLE B.RAIMBOW ISLAND	99.000
DISTRUCTION DERBY	109.000
NIGHTS + PAD	150.000
PUZZLE BOBBLE 2	99.000
STREET FIGHTER ALPHA	99.000
SPACE HULK	99.000
SKELETON WARRIORS	99.000
KEYO 2	99.000
EXHUMED	99.000
TUNNEL B 1	99.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	89.000
CASPER	99.000

NINTENDO 64 ULTRA OFFERTA
TELEFONA

VIRTUDO VIA FIAMMA n6
Tel 02/717274-FAX 02/7491327

PSX SUPER OFFERTA
TELEFONA

SATURN MEGA OFFERTA
TELEFONA

VENDITA PER CORRISPONDENZA
E AL DETTAGLIO!!!

DISPONIBILI
GAMES X SNES, MEGADRIVE,
GAME-BOY & GAME-BOY POCKET GAME
GEAR E ACCESSORI
X TUTTE LE CONSOLE!!!

Pagamenti rateali per Milano e provincia
approfittane subito!!!
Inoltre vi ricodiamo che e' in corso
OPERAZIONE GAMES FIDELITY

TUTTI I PREZZI SONO IVA
INCLUSA

Se desideri ricevere le nostre promozioni invia il presente coupon compilato con i tuoi dati
NOME ____________ eta' ______
COGNOME ____________
VIA ____________
CITTA' ____________
CAP

TUTTI I MARCHI SONO APPARTENENTI AI LEGITTIMI PROPRIETARI

3D Designer and 3D tools GIORGIO AURELI Tel.0330/610288-02/57601337

ECTS 96

Anche quest'autunno, come ogni anno si è svolto a Londra l'ECTS (Entertainment Consumer Trade Show), la più grande fiera europea dedicata all'elettronica di consumo. Molte sono state le novità presentate, tanto da far segnare la più alta superficie espositiva mai raggiunta tra tutte le edizioni passate.

L'edizione autunnale dell'ECTS, svoltasi a Londra dall'8 al 10 di Settembre, ha ricoperto una certa importanza nel verificare la risposta del mercato europeo ai notevoli cambiamenti che il mondo dei videogiochi ha attraversato e sta per attraversare. Se l'Electronic Entertainment Expo (E3) svoltosi a Los Angeles a metà Maggio, è stata l'occasione ufficiale che ha permesso alla stampa occidentale di vedere il Nintendo 64, la totale e assoluta mancanza della grande "N" allo show di Londra ha confermato che l'arrivo della prima console a 64 bit in Europa non avverrà a Natale come sperato, ma sarà posticipato, almeno per quanto riguarda l'Inghilterra, ai primi di Marzo. A confermare questa tendenza è poi arrivata la notizia, contemporanea allo svolgimento della fiera, della chiusura degli uffici inglesi della Nintendo. Naturalmente, questo ulteriore ritardo (del resto già tacitamente preannunciato) non ha certo contribuito a dare fiducia sulla piattaforma a tutti gli sviluppatori europei e, delle numerose case che erano presenti allo show, solo la Acclaim ha presentato un titolo per N64, *Turok Dinosaur Hunter*. A trarre guadagno da questa situazione è stata, ovviamente, la Sony che, conquistandosi il primo posto per spazio espositivo, ha affermato, se per caso qualcuno ne avesse sentito il bisogno, il dominio della PlayStation nel mercato europeo. Da quanto era possibile dedurre dai titoli esposti all'ECTS, infatti, la guerra tra Sony e Sega sembra lasciare molto poco spazio alla seconda. Il maggior supporto per il Saturn veniva, ovviamente, dallo stand della stessa Sega, in cui, in ogni caso, ad attirare maggiore attenzione era il cabinato di *Virtua Fighter 3*, presente in Europa solo al Sega World, il primo parco di divertimenti "virtuale" aperto dalla Sega a Londra. In effetti, per quanto la maggior parte dei publisher presenti esponesse titoli per Playstation, la stessa cosa non si è verificata per il Saturn che è stato relegato in una posizione di secondaria importanza.

Certo questa interessante disputa è ancora ben lontana dall'avere una fine, ma se davvero la Sega vorrà tornare a occupare un ruolo importante nel mercato europeo, è sicuro che dovrà percorrere una strada molto lunga e impegnativa.

Davvero notevole è stata poi la grande quantità di titoli importata dal mondo dei PC. Molti dei più grossi produttori e distributori di software per PC come Virgin, Electronic Arts e Activision (solo per citarne alcuni) hanno mostrato conversioni dei loro più grandi successi, tra cui un gran numero di prodotti che, fino a poco tempo fa, non sarebbe stato concepibile portare su console. Questo fatto, oltre a confermare una tendenza già piuttosto avviata, rappresenta un esempio chiaro di come il divario tra questi due mondi stia quasi per scomparire in entrambi i sensi, dal lato delle console a causa di un aumento della maturità dei giocatori, dal lato dei PC grazie alle nuove tecnologie (prime fra tutti le schede acceleratrici 3D) in continua evoluzione. L'ultimo dato piuttosto rilevante riguarda, invece, il continuo declino della produzione di titoli per i 16 bit, ormai vicini alla morte "clinica", rilegata a un numero sempre più ristretto di case, incapaci di produrre giochi di alta qualità.

Con questo quadro della situazione, sembra ormai chiaro che, per quanti debbano ancora fare la loro scelta, questa debba ricadere sul 32 bit della Sony, ma, come sempre, quello che conta è il divertimento che un gioco può offrire, indipendentemente dalla piattaforma.

SEGA

Relegata in uno spazio decisamente un po' troppo piccolo per i suoi standard, la Sega è riuscita comunque a fare un'ottima figura. Ad attirare l'attenzione di tutto il pubblico c'era, infatti, un cabinato di *Virtua Fighter 3*, ormai definitivo, che è riuscito a stupire chiunque, grazie all'incredibile potenza della scheda AM3, capace di dare vita a dei lottatori poligonali dal realismo inimmaginabile. Oltre all'aggiunta di un quarto tasto per spostarsi tridimensionalmente (come in *Toh Shin Den* per intenderci), le novità arrivano dalla notevole interazione dei fondali che, oltre a essere spesso disposti su piani differenti (in discesa, con parti rialzate e così via) possono essere utilizzati per l'esecuzione di alcune mosse speciali. Naturalmente, anche il Saturn ha fatto sentire il suo peso e, in un numero non certo eccessivo di monitor, era possibile provare tutte le novità più attese, alcune (come *Fighting Viper*) ora disponibili in versione giapponese. Tra le più succose spiccavano sicuramente *Virtua Cop 2*, seguito poco innovativo del famoso sparatutto con mirino e una versione alfa (con soli quattro personaggi) di *Virtual On: Cybertroopers*, fantastico picchiaduro tridimensionale che ha per protagonisti dei giganteschi robot armati fino ai denti. Ha fatto la sua apparizione il tanto atteso *Daytona USA: Championship Edition*, nettamen-


Exumed - SEGA


Sonic 3D - SEGA



Virtua Cop 2 - SEGA


Virtual On: Cybertroopers - SEGA

te migliore della prima versione apparsa su Saturn. Oltre a una grafica in alta risoluzione di eccellente livello, può, infatti, contare su tre ulteriori tracciati e su di un editor di percorsi che permetterà, ai giocatori più creativi, di inventare circuiti secondo il loro gusto e abilità. Di particolare interesse dobbiamo citare *Exhumed*, un clone di *Doom* di ambientazione fantasy dalle notevoli qualità tecniche. Anche il Megadrive faceva qui la sua piccola scena, soprattutto grazie alla presenza dell'eccellente *Sonic 3D*, ennesimo capitolo della saga del porcospino blu, calato questa volta in un mondo interamente in 3D isometrico.

FOX INTERACTIVE

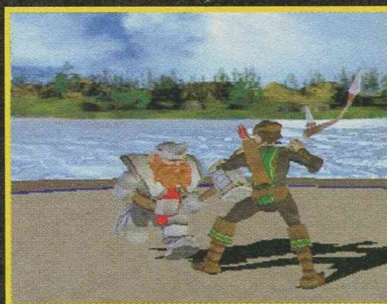
Per quanto la Fox Interactive sia distribuita sotto il marchio Electronic Arts, all'ECTS possedeva uno stand tutto suo, dominato dall'ottimo *Die Hard Trilogy*. Basato sulla serie omonima di film con Bruce Willis, questo titolo miscela perfettamente tre differenti generi seguendo le orme delle tre pellicole cinematografiche.
Rimanendo sempre in tema di cinema, la Fox presentava poi un'anteprima di *ID4*, titolo basato sul tanto pubblicizzato film *Indipendence Day* e di *Alien VS Predator*, interessante prodotto già uscito per Jaguar che dà al giocatore la possibilità di scegliere tra un Alien, un Predator e un povero Marine, consentendogli così di affrontare tre diversi sviluppi di gioco.



ID4 - Fox Interactive



NBA Jam Extreme - Acclaim



Iron&Blood - Acclaim



X2 - Ocean

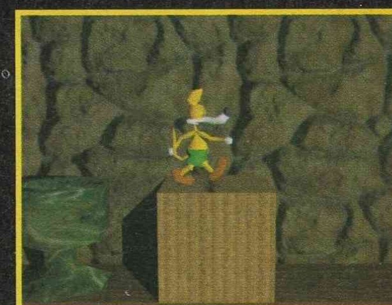
ACCLAIM

In tutto lo show, l'Acclaim è stata l'unica casa a mostrare un prodotto per Nintendo 64, *Turok Dinosaur Hunter*, previsto per l'inizio del '97. Si tratta di un complesso clone di *Doom* dalla non precisata collocazione dimensionale, in cui il giocatore, nei panni di Turok, si vedrà impegnato in furiose battaglie con dinosauri e robot, sullo sfondo di uno scenario in continua evoluzione. Naturalmente, il punto di forza di *Turok* è la grafica, ma bisogna ammettere che racchiude un buon numero di idee e delle armi davvero spettacolari. Nel suo grosso stand, posto esattamente all'entrata dello show, la Acclaim presentava poi le versioni per Saturn dei suoi successi *Bust-a-Move 2* e *Alien Trilogy*, mentre come novità molto spazio era dato a *NBA Jam Extreme*, ultimo capitolo della saga, questa volta interamente realizzato in tre dimensioni, pur restando un po' troppo simile ai suoi predecessori.

Chiudono la rassegna dei suoi prodotti per console *Iron & Blood*, un interessante picchiaduro tridimensionale basato sulla saga di Ravenloft (uno dei tanti mondi di Advanced Dungeons&Dragons) per PSX, *Tre Crow: City of Angels*, *Batman Forever: the Coin-op* e *WWF: in your House* per entrambe le piattaforme a 32 bit. Il più interessante dei tre è, sicuramente il primo, che sulle orme del secondo episodio cinematogrrafico vede il giocatore impegnato in un classico picchiaduro a scorrimento con elementi, però, di avventura.



Dawn of Darkness - Ocean



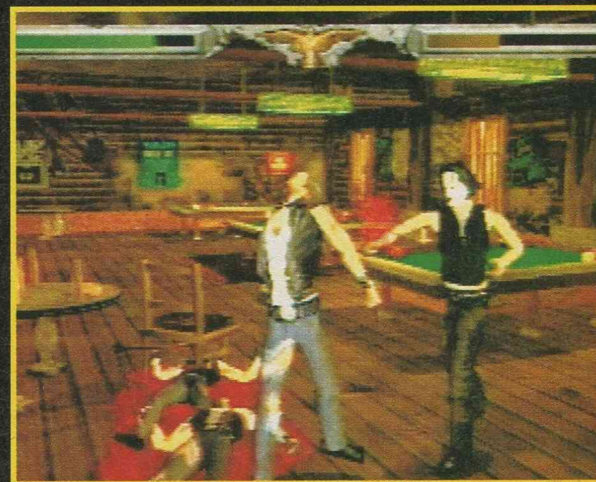
Cheesy - Ocean

OCEAN

Di tutte le case presenti all'ECTS, la Ocean è, probabilmente, quella che ha fornito maggior supporto al Saturn. A dare maggiore spettacolo allo stand, sono stati sicuramente *Tunnel B1* e *X2*. Il primo, già annunciato da diverso tempo, è un complicato sparatutto tridimensionale, dove, a bordo di un non ben precisato veicolo, si devono portare a compimento particolari missioni all'interno di un dedalo di tunnel sotterranei, pieni di nemici di ogni genere. Grande sorpresa si è, invece, rivelato *X2* dei Team 17: per quanto si tratti di un classico sparatutto

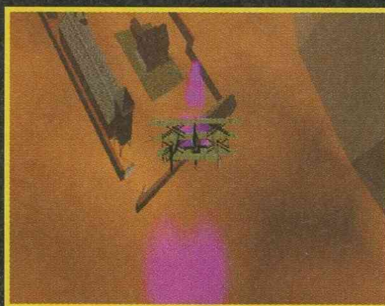


Turok Dinosaur Hunter - Acclaim



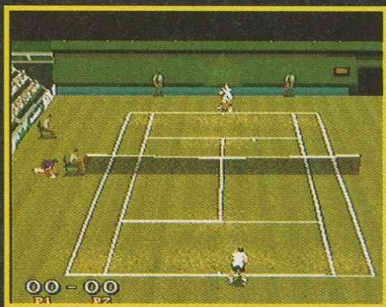
The Crow: City of Angels - Acclaim


Guts'n'Garter - Ocean


Dreadnaughts - Ocean


Fifa '97 - Electronic Arts

NFL '97 - Electronic Arts


Break Point Tennis - Ocean


Team F1 - Electronic Arts


Crusader: No Remorse - Electronic Arts

bi-dimensionale (seguito di *Project X*, uscito per Amiga e PC un bel po' di anni fa), vanta probabilmente il più alto numero di sprite contemporaneamente su schermo, senza la presenza del minimo rallentamento, il tutto, ovviamente, condito con una buona dose di grafica a 32 bit, ricca di colori ed effetti di luce. Tra gli altri titoli esposti si deve ricordare *Guts 'n' Garters*, un simpatico sparatutto simile a *Project Overkill* dal notevole impatto grafico, *Cheesy*, un mediocre platform tridimensionale, *Dreadnaughts*, un'interessante simulazione di guerra ambientata nel futuro e *Break Point Tennis*, ennesimo tentativo di portare lo sport di Wimbledon sulle console a 32 bit.

GREMLIN

Questa casa è, indubbiamente, molto conosciuta da tutti i possessori di PlayStation per l'ottimo lavoro svolto con *Loaded*. In effetti, tra i pochi prodotti per PSX presentati, a spiccare è stato *Reloaded*, previsto seguito del precedente successo. Questo titolo promette una dose ancora più massiccia di violenza, nuovi scenari di combattimento e nuove devastanti armi, per la gioia di tutti gli aspiranti Rambo. Secondo e ultimo titolo totalmente nuovo era *Hardcore 4x4*, un interessante gioco di corsa a bordo di giganteschi fuoristrada, che dovrà, però, reggere lo scontro con *Monster Truck Rally* della Psygnosis, previsto in uscita per lo stesso periodo.

ELECTRONIC ARTS

Spinta dal grosso successo che continuano a riscuotere i suoi titoli sportivi, la Electronic Arts ha presentato la sua nuova linea di prodotti EA Sport, targati '97. Il più interessante tra *NBA Live*, *NFL* e *NHL* (rispettivamente pallacanestro, football americano e hockey) è sicuramente *Fifa International Soccer* che, con una serie interminabile di novità, promette di rivoluzionare per l'ennesima volta il mondo delle simulazioni calcistiche su tutte le piattaforme. Non sono, naturalmente, mancati i continui annunci della produzione degli attesissimi titoli Bullfrog, *Dungeonkeeper* e *Syndicate Wars*, per PSX, la cui data di uscita rimane comunque non ancora definita. Dal lato delle conversioni da PC è risultato di particolare interesse *Wing Commander 4*, ultimo capitolo dell'ormai interminabile saga di film interattivi, *Crusader: No Remorse*, uno sparatutto in 3D isometrico, sicuro avversario di *Project Overkill* della Konami e l'accordo firmato con la Blizzard per lo sviluppo e la distribuzione sulle console a 32 bit di *Warcraft 2* e *Diablo*, il primo un gioco di strategia fantasy che simula una guerra tra umani e orchi, il secondo un eccellente gioco di ruolo in 3D isometrico. Chiude la carrellata di titoli EA per PSX *Darklight*, uno sparatutto spaziale tridimensionale che molto deve alla saga di *Wing Commander*.

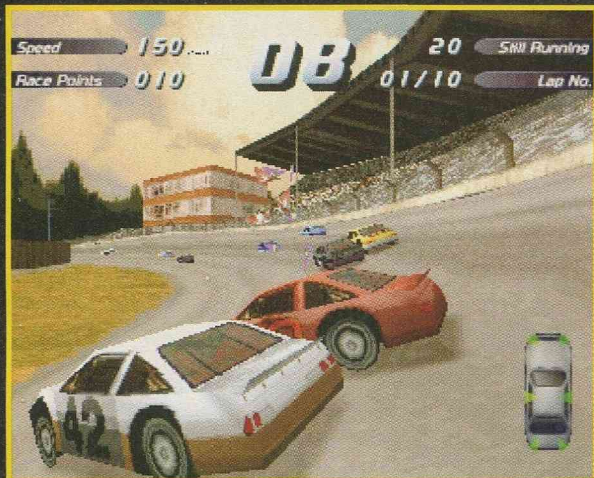
SONY

Lo stand della Sony è stato, come si poteva prevedere, il più grosso per spazio espositivo, ma per i più fedeli lettori di Game Power, si può affermare che non fossero presenti particolari novità. Lo stand era, infatti, diviso in sei


Reloaded - Gremlin



Hard Core 4x4 - Gremlin



Destruction Derby 2 - Sony



Wipeout 2097 - Sony


Crash Bandicoot - Sony


Robotron X - GTI


Hexen - GTI


Bedlam - GTI


Deathtrap Dungeon - EIDOS


Crimewave - EIDOS

parti differenti: la prima dove venivano presentati molti titoli già usciti in versione giapponese e ora convertiti in formato PAL, le altre dedicate ognuna a un titolo differente. A svolgere il ruolo di "eletti" sono stati naturalmente i giochi più interessanti, *Tekken 2*, al suo lancio in versione PAL, *Formula 1*, *Crash Bandicoot* e gli attesi seguiti dei precedenti successi Psygnosis, *Wipeout 2097* e *Destruction Derby 2*. Davvero notevole la coreografia con cui questi mini stand attiravano i visitatori: per i tre titoli di guida della Psygnosis erano presenti postazioni di gioco create con i "musi" delle rispettive autovetture, per *Tekken 2* dominava un megaschermo al centro di un pittoresco altare dove era possibile sfidare i campioni Sony e, infine, per *Crash Bandicoot* spiccava una gigantesca statua del Peramele Vulgaris in tutto il suo splendore.


Mortal Kombat Trilogy - GTI

GT INTERACTIVE

La GT Interactive è, probabilmente, il più classico esempio del proverbio "battere il ferro finché è ancora caldo", a dominare il settore da lei dedicato alle console era, infatti, *Mortal Kombat Trilogy* per Playstation (annunciato anche per Nintendo 64) che, contrariamente a quanto pensano i più, non è una raccolta dei tre episodi precedenti, ma un gioco del tutto nuovo (si fa per dire) che conta la bellezza di trenta personaggi immediatamente selezionabili, presi da tutti quelli apparsi negli episodi precedenti. Un certo interesse hanno poi riscosso i giochi della id Software, *Doom* per Saturn, *Final Doom* per PlayStation e *Hexen* per entrambi i formati, quest'ultimo sicuramente il migliore dal momento che miscela perfettamente il genere degli sparatutto tridimensionali a quello dei giochi di ruolo. Tra gli altri giochi presentati è poi necessario ricordare *NBA Hangtime*, *Area 51*, *Robotron X*, versione tridimensionale del vecchio capolavoro della Williams e Bedlam della Mirage che, sul genere di *X-Com*, promette di essere un titolo dalle notevoli potenzialità.

EIDOS

Contando su di un organico di sviluppatori tra i migliori in Europa, Core Design, Domark e US Gold, la EIDOS ha confermato in questa edizione dell'ECTS la sua capacità di produrre software di alta qualità. La parte di protonista era, naturalmente, svolta da *Tomb Raider* (tema persino dello stand, costruito a forma di piramide egizia) presente sia in versione Playstation, sia Saturn. Gli altri prodotti dedicati al mondo delle console erano, in effetti, relegati a una parte di secondo piano. Da ricordare *Crimewave* per Saturn, un gioco di corse violente con inquadratura dall'alto, *Incredible Hulk: Pantheon Saga*, ultimo episodio delle avventure del famoso supereroe verde, calato questa volta in un ambiente 3D e *Deathtrap Dungeon*, interessante gioco di ruolo in soggettiva che fa uso di una grafica poligonale particolarmente innovativa.

VIRGIN

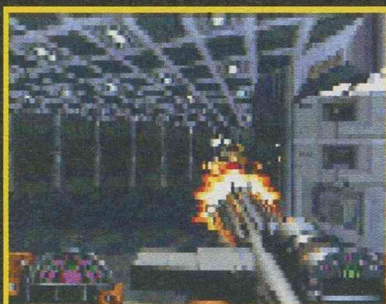
Dopo la Sony, era la Virgin a esporre il secondo più grande stand della fiera (il migliore dal punto di vista coreografico) con


Bubble Bobble 2 - Virgin


Ballblazer Championship - Virgin


Star Gladiator - Virgin


Grid Run - Virgin


Dark Forces - Virgin


Cool Spot goes to Hollywood - Virgin

un gran numero di prodotti per PC e console. Anche la Virgin, infatti, ha dimostrato come il software per le console si stia sempre di più avvicinando a quello dei PC, presentando due esempi illustri: *Command&Conquer*, uno dei migliori giochi strategici di questi ultimi due anni e *Dark Forces*, l'eccellente clone di *Doom* della Lucasarts, basato sull'universo di "Guerre Stellari". Tra i prodotti esclusivamente per console erano presenti gli ultimi due titoli della Capcom *Street Fighter Alpha 2*, versione europea dello *Zero 2* recensito in queste stesse pagine e *Star Galadiator*, primo esperimento, apparentemente ben riuscito, della casa giapponese nel mondo dei picchiaduro tridimensionali. Gli altri titoli per console presentati erano *Bubble Bobble 2*, seguito del famosissimo coin-op della Taito (recentemente portato anche su 32 bit), *Spot Goes to Hollywood*, un platform importato direttamente da Megadrive, *4-4-2*, gioco di calcio con forti elementi manageriali e *Grid Gun*, un curioso misto tra uno sparatutto e un puzzle game. Chiudono poi la lunga rassegna Virgin, due giochi della Lucasarts disegnati esclusivamente per Playstation: *Ballblazer Championship*, una sorta di futuristico sport uno contro uno, riedizione di un vecchio titolo per Atari VCS e *Herc's Adventure*, un picchiaduro a scorrimento ambientato nella Grecia mitologica di Ercole.

INTERPLAY

Anche la Interplay, da sempre produttrice di eccellenti titoli per PC, ha dimostrato allo show i suoi notevoli sforzi nel mercato Playstation. I suoi due titoli di punta sono sicuramente *Distruptor* e *Rock'n'Roll Racing*. Il primo è un clone di *Doom* ambientato in un lontano futuro, in cui il giocatore assume il controllo di un soldato speciale, in grado di utilizzare, oltre alle armi, anche dei poteri psichici, mentre in secondo è il seguito del vecchio successo per SNES, una corsa al massacro in più di venti differenti circuiti dalla grafica assolutamente sconvolgente. Tra i prodotti non presentati ma soltanto annunciati, troviamo poi *Casper*, tratto dall'omonimo film, *Star Trek: Star Fleet Academy*, *Tempest X*, versione appositamente disegnata per PSX di *Tempest 2000* (annunciato invece per Saturn), *Virtual Pool* e *TheLost Vikings 2*.

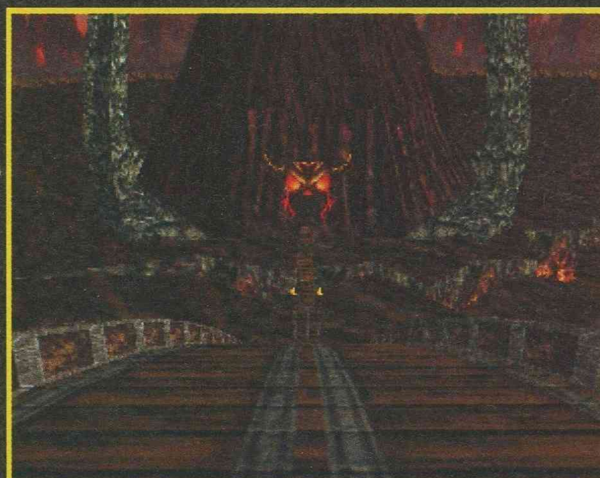
KONAMI

Dopo aver presentato l'eccellente *International Track&Field*, la Konami si è presentata all'ECTS con una buona dose di novità. Le due più rilevanti, a cui era dedicato maggiore spazio nello stand, erano sicuramente *Project Overkill*, recensito in queste stesse pagine e *Contra*, ennesimo episodio della saga cominciata su NES, ora (come tanti altri prodotti) portato a tre dimensioni. Da notare, poi, anche la presenza di un titolo a 16 bit, uno dei pochi in fiera, *International Superstar Soccer Deluxe* per Megadrive.

ACTIVISION

Il settore console non era certo molto fornito allo stand dell'Activision, ma gli unici due titoli per PlayStation presentati sono sicu-


StarFleet Academy - Interplay


Rock'n'Roll Racing 2 - Interplay


Distruptor - Interplay



Contra - Konami



International Superstar Soccer Deluxe - Konami



Super Sonic Racer - Mindscape



Starwinder - Mindscape



Micromachine V3 - Codemaster

ramente degni di nota. Il primo, *Blast Chambers*, è un titolo particolarmente originale che mette il giocatore nei panni di un atleta di un futuristico sport, ambientato in arene cubiche rotanti, ricche di ostacoli. Il secondo gioco è, invece, la diretta conversione di *Mechwarrior 2*, gioco che riscosse un notevole successo su PC, dove giganteschi robot si sfidano in una lotta campale tra due fazioni avverse.

MINDSCAPE

Anche la Mindscape ha presentato all'ECTS un buon numero di prodotti per Playstation. Molto interessante è *Supersonic Racer*, sicuro concorrente di *Micromachine V3*, che vede fino a quattro giocatori sfidarsi in buffe gare su circuiti assurdi. Erano poi presenti le versioni definitive del tanto atteso *Warhammer: Shadow of the Hornet Rat*, basato sull'omonimo wargame della Games Workshop, di *Steel Harbringer*, un particolare sparatutto multidirezionale e di *Starwinder*, un gioco di corse spaziali all'interno di complessi tunnel.

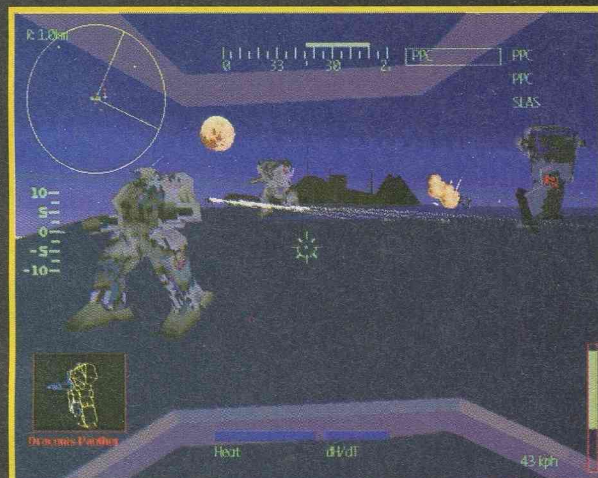
VARIE ED EVENTUALI

Per chiudere questa lunga carrellata di titoli non resta che parlare di tutte le case meno "famose" che hanno comunque presentato titoli per console di una certa rilevanza. La Codemaster, sicuramente, dopo l'ottimo *Pete Sampras Extreme Tennis*, farà ancora parlare di sé grazie al sensazionale *Micromachine V3*, versione a 32 bit delle corse delle famose macchinine. Alla Ubi soft, dove si faceva sentire la mancanza di *Rayman 2*, l'unico gioco presentate era *Street Racer*, ormai in fase di completamento. Un buon numero di titoli in arrivo anche dalla Telstar, che presentava *Excalibur*, *Onside* e *Davis Cup Complete Tennis*. Interessanti anche i prodotti della Warner Interactive tra cui si distinguono *International Moto X*, un gioco di Motocross, e *Trash It*, un buffo platform dalle atmosfere piuttosto buffe. Per concludere, infine, rimane da citare la Titus che, oltre al continuo supporto per i 16 bit (rinnovato allo show con *Prince of Persia 2* per SNES e Megadrive), ha presentato un titolo per Saturn e PSX, *Wild Animalympics*, che porta le Olimpiadi nel mondo degli animali.

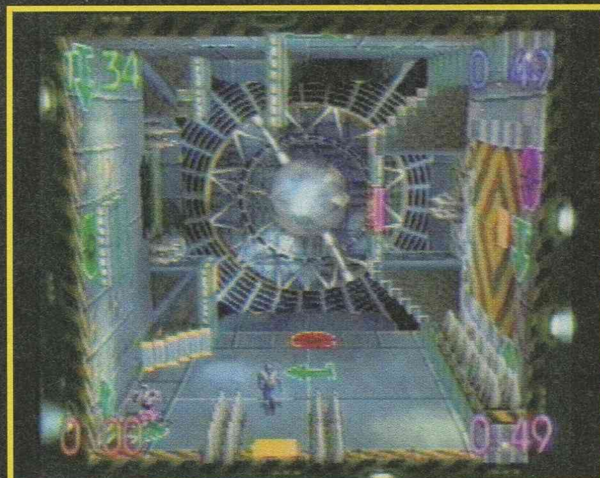
• Air



Shadow of the Horned Rat - Mindscape



Mechwarrior 2 - Activision



Blast Chambers - Activision



Steel Harbringer - Mindscape

MANGA, ANIME & VIDEOGAME



Forse non ve ne eravate accorti, ma il mercato delle console come noi lo conosciamo (cioè quello rinato con il NES dopo la grande crisi del 1984) è sempre stato saldamente nelle mani dei giapponesi e oggi più che mai.

Contrariamente a quanto potrebbe sembrare, i giapponesi si interessano molto di più del loro mercato nazionale "interno" che di quello occidentale, e un gran numero di software house, dalle più celebri alle meno conosciute, producono una quantità di titoli riservati al solo arcipelago nipponico. È questo il caso di una marea di GdR e wargame più o meno incomprensibili, di simulazioni a dir poco pazzesche, come quelle di cucina o di matrimonio (non scherzo! Avete mai visto il gioco chiamato *Marriage* per Saturn?), ma anche di moltissimi giochi su licenza tratti da cartoni animati e fumetti. Perché il Giappone, in effetti, oltre che dei videogiochi, è sicuramente il paese dei disegni, animati e non. Nel Sol Levante questi mezzi espressivi non sono ghettizzati come qui da noi, dove vengono relegati a mezzo di intrattenimento per bambini e/o bambocci, ma godono di ben altra dignità: forti di una produzione molto varia e differenziata, manga e anime possono essere indirizzati, nel loro paese d'origine, a bambini, certo, ma anche a ragazzi, giovani e persino adulti. Non di rado il pubblico a cui un fumetto, o un cartone animato, viene rivolto è molto vicino a quello degli utenti di console.

DRAGON BALL

La fortunatissima serie di Akira Toriyama (anch'essa disponibile in Italia in doppia versione) ha generato uno stuolo di picchiaduro!!! Ce ne sono circa 6 per il solo Super Famicom, tutti abbastanza scialbi, salvo forse per il famigerato *Dragon Ball Z II Super Budooten Enchanted Version* (premio Oscar per il nome più semplice) che resta piuttosto giocabile. La PSX ha avuto invece un'indecente versione poligonale (ti pareva) e il Saturn una in 2D tutto sommato graziosa (con ben 27 personaggi selezionabili), anche se non radicale. Di recente è poi uscita un'ultimissima versione per entrambi i 32 bit che, seppur non molto riuscita, cattura per la prima volta quella particolare atmosfera dei combattimenti che ha fatto di questa serie un vero mito. Grazie a un curioso sistema di gioco, a metà tra le due e le tre dimensioni, e a un numero spropositato di personaggi selezionabili (oltre trenta), questo titolo permette ai giocatori di rivivere in maniera molto fedele ed efficace le avventure di Goku & co. Consigliatissima per i fans più accaniti di Toriyama!



IL MISTICO BOX DELLE TRASPOSIZIONI BEN RIUSCITE

Come dire... sono poche, pochissime... onore e merito alla Sega per aver realizzato *Mazin Saga* (aka *Mazin Wars*), tratto dall'omonimo, splendido, fumetto di Go Nagai, un bellissimo beat 'em up a scorrimento, molto simile a *Captain America and the Avengers* della Data East, che presentava però delle sezioni uno a uno molto curate in occasione dei boss di fine livello e sfoggiava animazioni strabilianti. *Macross* su Nes era abbastanza carino (le musiche, anzi LA musica era tratta dalla colonna sonora originale del cartone), ma quello su Super Famicom era davvero molto bello. *Rayearth* su Saturn sembra interessante (ha una grafica superba) e dovrebbe essere già disponibile anche in versione americana. La Capcom ci ha invece "regalato" il bellissimo *Area 88*, tratto dall'omonima serie di tre OAV e dal precedente omonimo fumetto; tanto in versione coin-op, che nella successiva conversione per Super Nes (nota in occidente come *UN Squadron*) si trattava di uno sparatutto con i controfiocchi, forse il migliore in assoluto tra quelli ad ambientazione "terrestre". Anche il gioco di *Jenny la tennista* (*Ace wo narae*) per Super Famicom era molto godibile, ma per il resto, tutte licenze sprecate...

Spesso quindi i due mercati trovano un loro punto d'incontro, portando a trasposizioni sia nell'uno che nell'altro senso. Per essere più precisi, sono quattro i modi in cui il mercato dei videogame e quello dei manga/anime possono incrociarsi, due più datati, due più recenti.

I "TIE-IN": DAGLI ANIME MANGA AI VIDEOGIOCHI

È la tendenza di mercato forse più classica e conosciuta.

Partendo da un cartone animato (o più raramente da un fumetto) di successo, tramite una semplice concessione di licenze a questa o a quell'altra software house, si arriva a un videogioco basato sullo stesso. L'operazione è quasi sempre proficua, specie se l'anime è molto famoso, e assicura in genere un certo guadagno per la software house, visto che spesso gli appassionati acquistano il gioco anche se è una fetecchia, per il solo gusto di poter calarsi nei panni del loro personaggio preferito. In effetti, proprio questi guadagni "sicuri" hanno subito portato a una veloce riduzione della qualità di questi titoli che non sono certo il massimo ma vendono comunque; inoltre l'acquisto della licenza di produzione può spesso essere onerosa per la software house, che si vede così costretta a risparmiare sul team di programmazione vero e prorpio per restare nel proprio budget.

Questa tendenza ha comunque radici ben più antiche di quanto non si pensi: i primi casi furono probabilmente quelli di *Macross* su NES, uno sparatutto tratto dall'omonima, splendida, serie animata e di *Ken il Guerriero* su Master System, un picchiaduro visto anche in Italia con il titolo di *Black Belt*. Entambe le serie animate erano state prodotte nel 1984. Parlando di giochi da sala, invece, esiste forse un caso ancora più antico, quello di *Cliffhanger*, il coin-op lasergame tratto dalle avventure di *Lupin III* e basato su vari suoi film, soprattutto sullo stupendo *Il castello di Cagliostro* (1979).

Indubbiamente, è con l'avvento dei 16 bit, o forse già con l'uscita del Pc-Engine, che questa tendenza ebbe un vero e proprio boom. L'evoluzione tecnica diede infatti la possibilità di produrre giochi dalla grafica sempre più sofisticata e dettagliata: sempre più vicina, insomma, a quella dei cartoni animati stessi. E così Pc-Engine e Super Famicom (meno il Megadrive, che ebbe scarso successo in Giappone, e il Neo-Geo, prodotto destinato più che altro alle sale giochi) furono letteralmente sommersi da una marea di trasposizioni da anime. Non fu risparmiato alcun genere di giochi: i platform (come i vari *Doraemon* su Pc-Engine o *Magical Tarurooro Kun* su Megadrive), gli arcade (*Devil Hunter Yoko* su Megadrive), i GdR (innumerevoli e tratti soprattutto da opere fantasy), gli sparatutto (*Area 88* e *Macross* su Super Famicom), i giochi sportivi (*Holly e Benji*, *Jenny la Tennista* su Super Famicom), i picchiaduro (*Ranma 1/2*, *Dragonball* e *Kenshiro* su tutti); di contro anche tutti i generi di anime furono abbon-



Dragon Ball ha avuto il maggior numero di versioni viedeoludiche che un anime ricordi. Già per le super console sono disponibili due diversi titoli.



Le avventure di Ranma hanno dato vita a una serie, non sempre riuscita alla perfezione, di picchiaduro. Presto sarà disponibile anche una versione per PS-X.





RANMA 1/2

Questa fantastica serie (a fumetti e animata, entrambe le versioni sono disponibili in Italia) di Rumiko Takahashi ha avuto un enorme successo in Giappone e ha dato origine a molte trasposizioni videoludiche. Il Super Famicom ha avuto ben quattro giochi, tre picchiauro, tutto sommato davvero niente male e di qualità sempre crescente, e un incomprensibile GdR ricco di parti testuali rigorosamente in kanji. Il MegaCD ha visto invece soltanto un simile GdR, arricchito di scene in FMV, mentre il Pc-Engine CD ha beneficiato di un picchiaduro piuttosto mediocre. È imminente una versione per PSX che, purtroppo, si preannuncia come un poco riuscito picchiaduro poligonale.

dantemente saccheggiati e, in tempi più recenti, scoppiò anche la mania di sfruttare licenze di cartoni animati "storici", come *Mazinga Z* (Super Famicom), *Conan il ragazzo del futuro* (Duo), *Eight Man* e *Rocky Joe* (Neo-Geo), *Lupin III* e *Cyborg 009* (Super Famicom). Il discorso, ovviamente, si è ulteriormente acutizzato con l'avvento dei 32 bit, per il discorso sopra esposto sulle possibilità grafiche delle console.

Realizzare la trasposizione di un prodotto animato su un Saturn o una PSX vuol dire, nel 99% dei casi, poter sfruttare appieno tutti i materiali, le bozze, i disegni del progetto originale, e soprattutto realizzare un design vicissimo a quello dell'anime.

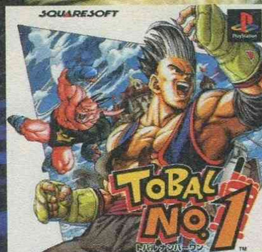
Protagonista di questo mercato è indubbiamente la famosa (famigerata) Bandai, prodruttrice di una caterva e una gazzosa di titoli per tutte le console in commercio. Innumerevoli sono, ad esempio, le versioni di *Dragonball* (*Z* e non *Z*), o tutti i vari giochini in stile "pallaguerra" con i personaggi Super Deformed dei più famosi robot (*Mazinga*, *Gundam*, *Daitarn*...), o ancora i tantissimi giochi del celebre *Mobile Suit Gundam*, o i vari titoli dedicati a *Kenshiro*. Tutti questi giochi sono appunto della Bandai e, salvo eccezioni, non sono certo capolavori, probabilmente per il discorsetto commerciale di cui sopra. Per una lista più completa e per vedere quali siano invece i rari titoli buoni, vi rimando però agli appositi box sparsi in queste pagine.

Un'altro discorso interessante è quello della tanto chiacchierata censura. Quando un titolo su licenza è tratto da una serie animata famosa anche in occidente, o semplicemente se il gioco in questione vende particolarmente bene in Giappone, la casa prodruttrice può anche decidere di commercializzarne una versione americana e, più raramente, una europea. Molto spesso però i diritti di licenza vengono acquistati dalla software house in questione per il solo mercato nipponico, e quindi per quello occidentale sarà necessario cambiare tutti i nomi dei personaggi del gioco e talvolta anche gli sprite principali. Così è accaduto, per esempio, per i giochi di Kenshiro della Sega: *Hokuto no Ken* per Master System è così

ATLANTIDE

PLAYSTATION

A-TRAIN (USA)	119.000
ACTUA SOCCER	99.000
ADIDAS POWER SOCCER	109.000
AIR COMBAT	79.000
ALIEN TRILOGY	99.000
ALONE IN THE DARK	119.000
ANDRETTI RACING	119.000
AQUANAUT'S HOLIDAY	109.000
BIG HURT BASEBALL	99.000
BOGEY DEAD 6 (USA)	119.000
BRAINDEAD 13 (USA)	119.000
BUBBLE BOBBLE	99.000
CRITICOM	109.000
CYBER SLED	99.000
CYBER SPEED	99.000
CYBERIA	109.000
D	99.000
DEFCON 5 (USA)	119.000
DESCENT	129.000
DOOM	99.000
DRAGON BALL-Z LEGEND (JAP)	159.000
EXTREME PINBALL	119.000
FADE TO BLACK	119.000
FIFA 96	99.000
FIGHTING ILLUSIONS (JAP)	159.000
FORMULA 1	99.000
GALAXIAN 3	109.000
GEX	109.000
GOEMAN (JAP)	159.000
GUNSHIP	109.000
HI-OCTANE	99.000
HOKUTO-NO-KEN (JAP)	159.000
IMPACT RACING	109.000
INT'L TRACK & FIELD	99.000
IRON MAN X/O	99.000
IRON SLAM 96 (JAP)	139.000
JUMPING FLASH	99.000
JUMPING FLASH 2 (USA)	119.000
JUPITER STRIKE	109.000
KILLEAK THE BLOOD	109.000
KILLING ZONE (USA)	99.000
KING OF FIGHTERS 95 (JAP)	159.000
KRAZY IVAN	79.000
LOADED	99.000
LONE SOLDIER	89.000
MADDEN 96	119.000
MAGIC CARPET	119.000
MLB PENNANT RACE (USA)	119.000
MOTOR TOON G.P. 2 (JAP)	159.000
NAMCO MUSEUM VOL.1 (USA)	99.000
NAMCO MUSEUM VOL.3 (JAP)	159.000
NBA JAM TOURNAMENT	89.000
NBA LIVE 96	99.000
NEED FOR SPEED	119.000
NFL GAMES DAY	109.000
NFL QUATERBACK 97	109.000
NHL FACE-OFF	109.000
NOVASTORM	89.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	79.000
OLYMPIC GAMES	119.000
OLYMPIC SOCCER	119.000
OVER BLOOD (JAP)	159.000
PANZER GENERAL	119.000
PETE SAMPRAS EXTREME	119.000
PGA TOUR GOLF (USA)	99.000
PHILOSOMA	119.000
POWER SERVE 3D TENNIS	89.000
PRIMAL RAGE	119.000
PRO PINBALL	99.000
PROJ. HORNED OWL (PISTOLA)	119.000
PSYCHIC DETECTIVE	99.000
PUYO PUYO	99.000
PUZZLE BUBBLE 2	99.000
RAPID RELOAD	99.000
RAYMAN	119.000
RESIDENT EVIL	109.000
REVOLUTION-X	89.000
RIDGE RACER REVOLUTION	119.000
RISE 2 RESURRECTION	109.000
ROBO-PIT (USA)	119.000
SAMURAI SHOWDOWN 3 (JAP)	159.000
SHELLSHOCK	119.000
SHOCKWAVE ASSAULT	119.000
SKELETON WARRIORS	119.000
SLAM'N JAM 96	99.000
SONIC WINGS SPECIAL (JAP)	169.000
SPACE HULK VOTBA	119.000
STARBLADE ALPHA	99.000
STARFIGHTER (USA)	99.000
STREET FIGHTER ALPHA	109.000
STREET FIGHTER ALPHA 2 (JAP)	169.000
TEKKEN 2 (USA)	99.000
THE FINAL ROUND (USA)	99.000
THE HIVE (USA)	119.000
TIME COMMANDO	119.000
TOBAL NO.1 (JAP)	159.000
TOKYO HIGHWAY BATTLE (USA)	119.000
TOP GUN (USA)	119.000
TOSHINDEN 2	119.000
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.000
TOTAL NBA 96	119.000
TRUE PINBALL	99.000
VIEW POINT	119.000
VIRTUAL OPEN TENNIS (USA)	109.000
WARHAWK	99.000
WING COMMANDER 3	99.000
WIPEOUT	99.000
WORMS	109.000
WWF ARCADE	79.000
X-COM (USA)	119.000
ZERO DIVIDE	99.000
ZOOP (USA)	99.000



149.000



119.000



149.000



149.000

FIGHTING VIPERS X SAT
LIRE 159.000

HOKUTO-NO-KEN x PSX
LIRE 159.000

NIGHTS/JOYPAD x SAT
LIRE 149.000

BURNING ROAD x PSX
IN USCITA!

KING OF FIGHTERS 95 x GB
IN USCITA!

3D HOCKEY x N 64
IN USCITA!

DIE HARD TRILOGY
IN USCITA!

IRON & BLOOD
IN USCITA!

NINTENDO 64 USA
DISPONIBILE

CRASH BANICOOT X PSX
DISPONIBILE

NINTENDO 64 JAPAN
+ SUPERMARIO 64
LIRE 799.000

SEGA SATURN USA
+ SEGA RALLY
LIRE 499.000

MEGADRIVE
SUPERNES

GAME GEAR
GAMEBOY

...OLTRE 2000 TITOLI
TUTTI ORIGINALI!

SATURN

3D LEMMINGS	99.000
ALIEN TRILOGY	119.000
ASTAL	79.000
ATHLETE KINGS	99.000
BAKU BAKU ANIMALS	99.000
BASE LOADED 96	119.000
BATTLE MONSTERS	99.000
BIG HURT BASEBALL	99.000
BLACK FIRE	99.000
BOMBERMAN	149.000
BUBBLE BOBBLE	99.000
CHAOS CONTROL	79.000
CHASE H.Q./S.C.I.	139.000
CLOCKWORK KNIGHT	49.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	69.000
COLLEGE SLAM	119.000
CONGO THE MOVIE	119.000
CYBERIA	119.000
CYBER SPEEDWAY	119.000
DARIUS 2	129.000
DARK LEGEND	69.000
DAYTONA USA	79.000
DEADHEAT PLUS	159.000
DEATH CRIMSON (PISTOLA)	139.000
DEFCON 5	119.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCWORLD	99.000
DOUBLE SWITCH	79.000
DRAGON BALL-Z LEGEND	129.000
EARTHWORM JIM 2	109.000
EURO 96	139.000
FATAL FURY 3	149.000
FIFA 96	89.000
FIGHTING VIPERS	159.000
GALAXY FIGHT	129.000
GOLDEN AXE THE DUEL	99.000
GUARDIAN HEROES	99.000
GUN GRIFFON	99.000
HI-OCTANE	99.000
IMPACT RACING	99.000
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	69.000
IN THE HUNT	99.000
IRON MAN X/O	99.000
IRON STORM	119.000
KEYO FLYING SQUADRON 2	119.000
KING OF FIGHTERS 95	149.000
LEGEND OF OASIS	139.000
LOADED	99.000
MANSION OF HIDDEN SOULS	79.000
MEGAMAN X3	139.000
MORTAL KOMBAT 2	79.000
MYST	119.000
NBA ACTION	119.000
NBA JAM TOURNAMENT	79.000
NEED FOR SPEED	119.000
NFL QUARTERBACK 96	79.000
NFL QUARTERBACK 97	109.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	99.000
NHL POWER PLAY	119.000
NIGHTS/3D JOYPAD	149.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	69.000
OLYMPIC GAMES	119.000
OLYMPIC SOCCER	119.000
PANZER DRAGOON	79.000
PANZER DRAGOON ZWEI	119.000
PEEBLE BEACH GOLF	109.000
PUYO PUYO	69.000
PUZZLE & ACTION	129.000
PUZZLE BUBBLE 2	99.000
RACE DRIVIN'	59.000
REVOLUTION-X	99.000
RISE 2 RESURRECTION	109.000
ROAD RASH	119.000
ROBOTICA	79.000
ROMANCE 3 OF 4 KINGDOMS	139.000
SEA BASS FISHING	119.000
SEGA RALLY	119.000
SHELLSHOCK	99.000
SHINING WISDOM	119.000
STARFIGHTER	99.000
STEELDOM	139.000
STREET FIGHTER ALPHA	119.000
STREET FIGHTER ANIMATION	79.000
STREET FIGHTER MOVIE	69.000
STRIKER 1945	129.000
THE HORDE	109.000
THEME PARK	129.000
THOR	139.000
THUNDER STRIKE	99.000
TITAN WARS	119.000
TOSHINDEN REMIX	99.000
TRUE PINBALL	99.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.000
VALORA VALLEY GOLF	109.000
VAMPIRE HUNTER	99.000
VIRTUA COP/PISTOLA	159.000
VIRTUA FIGHTER 2	119.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	119.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.000
VIRTUA RACING	99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	119.000
VIRTUAL VOLLEYBALL	69.000
WARRIORS OF FATE 2	149.000
WINNING POST	129.000
WIPEOUT	109.000
WORLD CUP GOLF	119.000
WORMS	99.000
WORLD HEROES PERFECT	149.000
WORLD SERIES BASEBALL 2	119.000
WORLD WIDE SOCCER	69.000
WWF ARCADE	119.000
X-MEN	129.000

PER ORDINARE TEL. 0362/23.81.48

VASTO ASSORTIMENTO IN VIA ROSSINI n.43

A SEREGNO (MI)

S.S VALASSINA MILANO-LECCO
USCITA SEREGNO S. SALVATORE



I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

diventato *Black Belt*, il suo seguito, per Megadrive, è diventato *Last Battle*, dove anziché Kenshiro il protagonista si chiamava "Aarzak" (con due "a"!). Più raramente ci sono state cessioni di licenze a livello mondiale, come, per esempio, è capitato a un gioco di *Ranma 1/2* per Super Nes, un gioco di *Sailor Moon* per la stessa macchina e lo stupendo *Mazin Saga* per Megadrive (distribuito in occidente con il titolo di *Mazin Wars*).

FUMETTI E ANIME TRATTI DA VIDEOGIOCHI FAMOSI

Anche questa è una tendenza che ha già i suoi annetti. Il primo caso è stato probabilmente quello del film di *Super Mario Bros* uscito in Giappone (vi risparmio il nome giapponese completo) nel 1986, tratto dal terzo videogioco della serie (per NES). Fino alla comparsa dei sedici bit, però, la grafica dei videogiochi non era a un livello tale da consentire la creazione di personaggi di un certo spessore. Non a caso il vero boom di questo genere si è avuto di recente, con l'ondata dei picchiaduro delle ultime generazioni: *Street Fighter II* (o *Zero*), *Virtua Fighter II*, *Toh-ShinDen*, per non parlare dei vari titoli della SNK: tutti prodotti con un disegno dei personaggi praticamente perfetto, sofisticato, ricercato. La risoluzione delle macchine di oggi (Saturn, PSX) è tale da consentire un elevatissimo livello di dettaglio grafico, e ormai dietro a ogni gioco deve essere necessariamente svolto un lungo lavoro di progetto, fatto di bozze, schizzi, disegni preparatori dei volti dei vari personaggi e dei fondali. Tra i vari picchiaduro della Capcom si possono ormai notare differenze stilistiche di disegno impensabili fino a qualche tempo fa, quando non era nemmeno possibile visualizzare tutte le parti del volto (come per *Super Mario*, che ha i baffoni in modo tale da non dover disegnare la bocca!). Insomma, quando al giorno d'oggi si produce un cartone animato tratto da un videogioco il disegno dei personaggi è, per lo più, già fatto e spesso anche molto bene. Questo vuol dire abbattimento dei costi. Vuol dire che una simile operazione è doppiamente vantaggiosa, perché porta vendite sicure, quelle dei video appassionati che comprerebbero anche una film di pessimo gusto pur di vedere Ryu fare un Hadouken in faccia a Sagat, e perché riduce i costi di produzione. Ecco perché ormai dopo ogni picchiaduro anche di modesto successo si vede subito saltar fuori il relativo cartone animato.

ARTISTI DEGLI ANIME CHE "PASSANO" AI VIDEOGIOCHI

Quello che segueno sono dati di fatto: A) Il mercato degli anime, in Giappone, non è un mercato di facili guadagni. Specialmente per i disegnatori. In parole povere, o si ha già un grandissimo nome, oppure si fa la fame, ma anche nel primo caso spesso si viene pagati "a progetto", e questo porta comunque a una riduzione degli utili per singolo disegno. Molti autori famosi hanno avuto di che lamentarsi di questa situazione, e non a caso si sono allontanati dal campo delle serie animate per la TV, che a causa della loro lunghezza impongono ritmi di lavoro più serrati e minori profitti. B) Di recente il mondo dei videogames ha iniziato a chiedere a gran voce disegnatori sempre più capaci e di talento per la caratterizzazione dei personaggi che, come abbiamo detto, si fa sempre più sofisticata di pari



Gundam è, senza dubbio, uno dei personaggi dei cartoni animati giapponesi che ha ispirato maggiormente i produttori di videogiochi.



GUNDAM

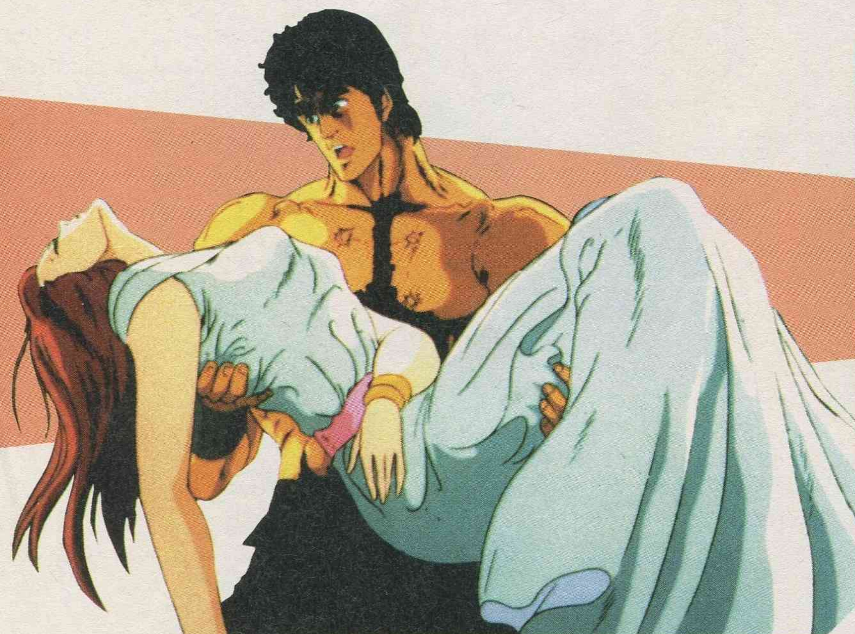
Nessuno ce la fa contro *Gundam*! Non ce nulla da fare, il mitico mobile-suit creato da Yoshikazu Yasuhiko e Yoshiyuki Tomino nel lontano 1979 è sicuramente uno dei personagi più amati in Giappone, come testimoniano le innumerevoli versioni animate di questo robot uscite sino ad oggi: *Kido senshi Gundam, Z-Gundam, ZZ-Gundam, V-Gundam, G-Gundam* sono solo alcune delle tantissime produzioni a lui dedicate. Moltissimi sono stati anche i videogiochi, tutti rigorosamente firmati Bandai, esclusivista dei diritti del personaggio. Dai picchiaduro alle simulazioni in stile wargame, *Gundam* è comparso su quasi tutte le macchine da gioco, fino ai coin-op, ma l'unica trasposizione decente in mezzo a un mare di delusioni è sicuramente rappresentata dalla versione *G-Gundam* per Super Famicom, un beat 'em um semplice, ma piuttosto curato (specie dal punto di vista grafico).

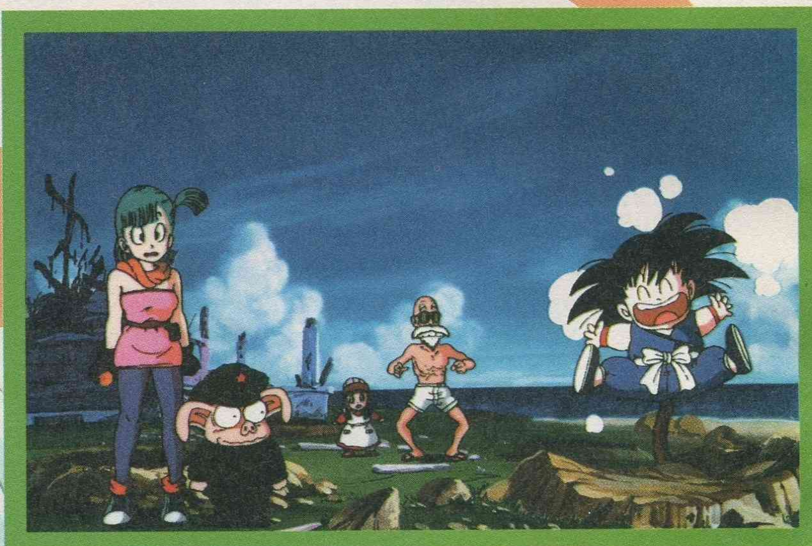
passo con il miglioramento tecnico delle console, ma anche per la realizzazione di numerose illustrazioni che impreziosiscano le copertine e i libretti d'istruzioni delle confezioni giapponesi dei vari giochi.

Il passo logico da compiere è dunque breve: grandi firme del mondo degli anime hanno iniziato a realizzare illustrazioni e progetti per numerosi videogiochi, ottenendo spesso degli ottimi risultati. Gli artworks di *Annette Again* per Mega CD, ad esempio, sono stati realizzati dal gruppo delle *Clamp*, autrici di manga e anime molto apprezzati in Giappone. Tetsuo Hara, il disegnatore dell'osannato *Hokuto no Ken*, ha curato per la Capcom, che pure vanta all'interno del suo staff artisti di gran pregio, l'aspetto grafico del coin-op *Saturday Night Slam Master* (aka *Muscle Bomber-The body explosion*) e del suo seguito *Ring of Destruction*, due mediocri giochi di wrestling, caratterizzando tutti i personaggi e realizzando numerose illustrazioni promozionali. Il design dei personaggi e le illustrazioni di *Lunar the Silver Star*, uno splendido GdR per Mega CD, del suo seguito *Lunar the Eternal Blue*, nonché della recente versione Saturn sono stati tutti realizzati dal grandissimo Yoshiyuki Sadamoto, uno dei maggiori disegnatori dell'intero panorama nipponico, autore dello splendido *Nadia* (aka *Il mistero della Pietra Azzurra*) e del recentissimo, ed eccezionale, *Neon Genesis Evangelion*. Anche Akira Toriyama, creatore degli esilaranti *Arale* e *Dragonball*, si è spesso dedicato al mercato dei videogiochi, prima caratterizzando i personaggi di *Dragon Quest*, una serie di GdR della Enix per Super Famicom che conta innumerevoli capitoli in Giappone (e che non a caso è poi stata trasposta anche in una serie animata), poi con il suo fantastico contributo artistico a *Chrono Trigger* della SquareSoft, forse il miglior GdR per Super Famicom in assoluto. Si ricorda inoltre un bizzarro affettatutto in soggettiva sempre per Super Famicom, tale *The Blade Chaser* che recava la firma del Maestro Go Nagai, il papà di tutti i grandi robot giapponesi degli anni Settanta.

Oggi come oggi, un videogioco che vanta tra i suoi autori anche un disegnatore famoso ha sulla carta una credenziale in più per affermarsi sul mercato già prima della sua uscita, e in Giappone diventa automaticamente un titolo di grande richiamo.

Come avrete notato questa terza tendenza va particolar-



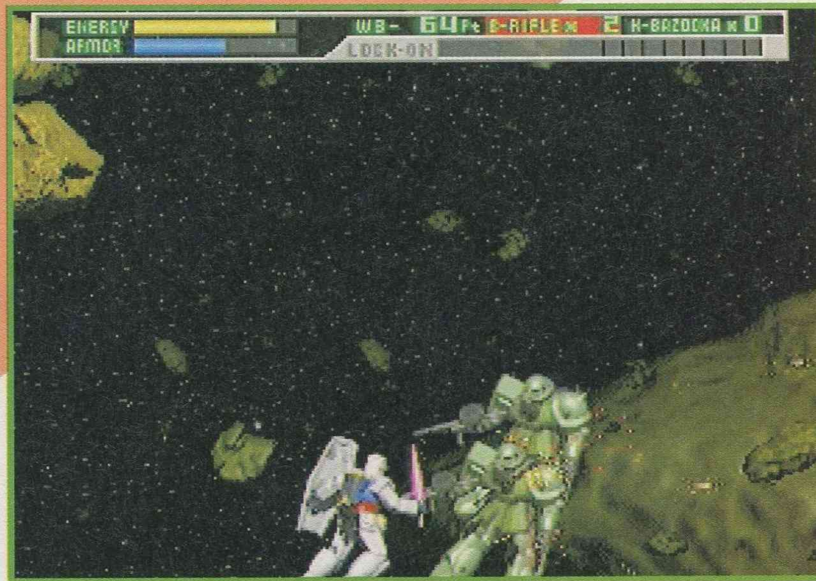


HOKUTO NO KEN

Poteva mancare all'appello il mitico Kenshiro? certo che no! Dunque, la Sega ha personalmente curato le versioni per Master System (tratta dalla prima serie animata) e per Megadrive (tratta dalla seconda serie animata), viste in occidente con i titoli rispettivamente di *Black Belt* e *Last Battle*. Sebbene entrambi squalliducci e dotati di un gameplay a dir poco piatto, il secondo ha avuto inspiegabilmente un notevole successo, tanto da arrivare a essere convertito persino su Amiga 500. *Last Battle* passò inoltre alla storia per il discorso sulla censura: al di là del cambiamento dei nomi dei personaggi (indispensabile a causa di problemi di copyright) la Sega of America eliminò le varie "esplosioni" delle vittime di Kenshiro, facendo schizzare fuori dallo schermo tutti gli sprite dei nemici abbattuti, e colorò di verde, arancione e viola i boss di fine livello spacciandoli così per alieni (a chi importa se un alieno azzurro scoppia in un bagno di sangue azzurro?). E pensare che pochi anni dopo sarebbe uscito un certo *Mortal Kombat*... Il Super Famicom ha avuto qualcosa come 7 giochi di *Ken il Gurriero*, tra Giochi di Ruolo e picchiaduro. Questi ultimi si sono sempre distinti per il loro basso livello di realizzazione, in special modo per le versioni numero 6 e 7. Il Game Boy, invece, di picchiaduro di Ken ne ha visto solo uno, e meno male, perché pure quello (che, unico tra tanti, riuscì ad arrivare in occidente in versione integrale, con il titolo di *Fist of the North Star*) non era certo il massimo. Per la cronaca il fumetto di Ken è stato pubblicato in Italia dall'ormai defunta Granata Press, mentre il cartone animato, dopo innumerevoli passaggi televisivi, viene ora raccolto in videocassette dalla Dynamic Italia.







mente daccordo con i CD-rom. Non si tratta di un caso: l'utilizzo del supporto ottico, infatti, che come è noto permette di immagazzinare una grande quantità di dati, porta spesso i programmatori a scegliere di inserire delle scene in FMV per impreziosire il gioco stesso. Tali scene possono essere realizzate in Computer Graphic (come in *Clockwork Knight*), o digitalizzando un film con attori in carne e ossa (come in *Shin Shinobi Den*), oppure possono essere dei veri e propri cartoni animati (come in *Astal*).
Quando viene scelta quest'ultima possibilità, spesso la realizzazione del cortometraggio animato viene affidata a studi di animazione affermati, come nel caso di *Guardian Heroes*, la cui sequenza introduttiva è stata realizzata dal famoso (per chi segue il mercato dei cartoni anmati) Studio Mushi.

PRODUZIONI SIMULTANEE

Come abbiamo già scritto, quello degli anime giapponesi non è un mercato di facili guadagni. I produttori vanno incontro a spese enormi e se il loro prodotto non funziona rischiano il fallimento. Le serie, che a causa della loro intrinseca lunghezza sono particolarmente costose, vengono messe in onda prima ancora di essere completate, così che in caso di bassi indici di gradimento possano essere interrotte. Molti dei proventi arrivano dai giocattoli e dal merchandising collegato adogni serie animata, che in Giappone rappresantano un mercato enorme (di *Sailor Moon*, giusto per fare un nome, si può trovare di tutto: dagli articoli di cancelleria, ai CD musicali, ai tappetini per mouse). Anche così, però, la realizzazione di una serie animata di buona qualità manda la casa produttrice inevitabilmente "in rosso". Non ci si deve stupire, quindi, se insieme a un progetto particolarmente ambizioso nel campo dell'animazione viene parallelamente sviluppata anche la versione videoludica del medesimo titolo. È come se i due mercati si sorreggessero a vicenda nel tentativo di creare un prodotto di alto livello qualitativo e di grande richiamo. È questo il caso dei recenti *Rayearth* e del già citato *Evangelion*, entrambi per Saturn. Il primo si basa sull'omonimo fumetto delle *Clamp*, visto anche in Italia, e ha beneficiato di una produzione animata e videoludica parallela. Il secondo, vero fenomeno del momento in Giappone, è stato costruito a livello commerciale in maniera trategica, producendone l'anime, il manga e il videogioco praticamente all'unisono. Dietro a questo ambizioso progetto (il già mitico "Project Eva"), peraltro sponsorizzato dalla Sega stessa, ci sono i grandiosi *Gainax*, senza dubbio il team di animazione più in voga degli ultimi tempi, che ha letteralmente strabiliato l'intero paese del Sol Levante grazie all'incredibile bellezza della loro creazione.

CONCLUSIONE

A conti fatti, il mercato dei videogiochi si sta sempre di più avvicinando a quello dell'animazione e dei manga. Soprattutto grazie alle continue innovazioni tecniche, il livello grafico/sonoro raggiunto dalle poderose console da casa dell'ultima generazione consente ai programmatori di creare prodotti sempre più vicini ai loro "parenti" disegnati e, viceversa, personaggi originali sempre meglio caratterizzati e quindi facilmente trasponibili in animazione.
Il futuro degli anime è dunque nei videogame? O è forse vero il contrario? Probabilmente né l'uno né l'altro.
I due mondi continueranno a correre paralleli, ma quel che certo è che, ogni qual volta ci sarà un incrocio, il risultato sarà sempre più soddisfacente e conforme alle richieste dell'ormai folto gruppo di appassionati di videogiochi & anime, che ormai inizia a valicare i confini della terra nipponica arrivando fin nella nostra, cara, vecchia Europa.

• Yah

VIDEOGIOCHI ANIMATI

Tantissime anche le versioni animate (o a fumetti) tratte da videogiochi di successo: da *Super Mario*, a *Salamander* (lo storico sparatutto della Konami è stato trasposto in due OAV bellissimi, disegnati dal grande Haruiko Mikimoto), da *Donkey Kong* a tutti i vari recenti picchiaduro. In effetti la moda dei beat 'em up ha davvero invaso il mondo dell'animazione, proponendo film, serie e OAV ispirati alle gesta dei picchiatori più famosi delle nostre console. Purtroppo il livello qualitativo non è sempre soddisfacente: di buono possiamo trovare *Street Fighter II the animated movie*, *Street Fighter II V* (serie animata, ma disponibile anche come manga), *Fatal Fury the animated movie*, (il manga, mentre gli OAV non sono niente di che) *Virtua Fighter* (serie) e *TohShinDen* (serie animata e fumetto); abbastanza scadenti sono invece i due OAV di *Fatal Fury*, quello di *Samurai Shodown* (peccato, con quei bellissimi personaggi si poteva fare davvero di più) e di *Art of Fighting*. Sembra strano, eppure non si è ancora visto qualcosa su *Tekken*, per ora...

I CAVALIERI DELLO ZODIACO

DINAMIC VIDEO

Sicuramente, molti di voi lettori avranno pianto, insieme alla dipartita della Granata Press, anche la scomparsa dalle videocassette italiane dei Cavalieri dello Zodiaco, tra i più amati fra i tanti personaggi dell'animazione giapponese. Ricompaiono, in questi mesi, a opera della Dynamic Italia, i primi tre film cinematografici dedicati agli eroi di Athena, già pubblicati appunto da Granata Press, ma andati esauriti ormai da tempo. Esordisce poi il quarto e ultimo lungometraggio, completamente inedito in Italia. La principale caratteristica di queste produzioni, specie se paragonate alla omonima serie televisiva, è, senza dubbio, la loro elevata velocità narrativa. Mi spiego meglio: come ho già detto queste videocassette contengono dei film originariamente (in Giappone, intendo) destinati alle sale cinematografiche, e non una raccolta degli episodi visti anche in TV. Ognuno, dunque, di questi quattro titoli rappresenta un'avventura del tutto autoconclusiva e in sé completa. In ogni singolo film, infatti, i protagonisti conosceranno, combatteranno e, opinabilmente, sconfiggeranno una nuova serie di avversari, sempre avendo una certa storia di background alle spalle, più o meno differente da quelle già viste nella serie TV. In termini più pratici, tutto questo vuol dire che, in circa un'ora di animazione, i Cavalieri dello Zodiaco fanno, in questi film, quello che, nella versione televisiva, facevano in una cinquantina di puntate. Ogni scontro può durare al massimo dieci minuti, contro i tre, quattro episodi medi necessari per eliminare ogni avversario nella serie TV. Ora avrete capito sicuramente cosa intendevo con "velocità narrativa", ma forse non vi rendete conto della portata benefica che questo fattore può avere su un cartone animato. In pratica, la storia è piu avvincente, frizzante e, in generale, godibile! Nel primo film i nostri eroi se la dovranno vedere con la dea della discordia, che, con il suo stuolo di fedeli guerrieri resuscitati per l'occasione, intende eliminare Lady Isabel e dominare il Mondo. La seconda avventura vede i Cavalieri dello Zodiaco impegnati a combattere tra i ghiacci del Nord, e, come elemento di originalità, vanta dei combattimenti più "corpo a corpo" rispetto alla serie televisiva, oltre al sorprendente tradimento di Crystal il Cigno. A passare dalla parte del nemico del terzo film, il bellissimo dio Apollo, sarà invece nientemeno che Athena in persona, nella persona di Lady Isabel, tra lo sgomento dei Cavalieri della Giustizia. Nel quarto e ultimo film, infine, sarà il diabolico Lucifero a estendere le sue brame di conquista sulla Terra, radendo al suolo il Grande Tempio di Grecia (!) e circondandosi degli spiriti di tutti i più forti avversari che i Cavalieri dello Zodiaco avevano sconfitto nelle loro precedenti avventure.



Veniamo ora al lato tecnico. Il design dovreste conoscerlo tutti: è lo stesso della serie TV, magistralmente realizzato da quel genio di Shingo Araki e dalla sua immancabile collaboratrice Michi Himeno. Animazione e musiche, invece sono al di sopra degli standard televisivi (comunque già molto buoni) e questo è dovuto la fatto che, trattandosi di prodotti per il cinema, queste produzioni hanno potuto beneficiare di un budget decisamente più



alto di quello della serie TV. Da questo punto di vista sorprendono sopratutto gli episodi della terza e quarta cassetta, realizzati in una maniera veramente impeccabile in tutto e per tutto.

IL COMMENTO FINALE:

La versione televisiva era bella, ma i film sono meglio! Animazioni più curate e un ritmo narrativo più sostenuto fanno di queste videocassette dei prodotti imperdibili! Se eravate già fanatici della serie...

• Yah



FINALMENTE A PADOVA

PLAYSTORIA









VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 049-8752689
FAX 049-8755048

GAME BOY (Nintendo)

COLOR GAME BOY
POCKET BOY disponibile

PLAYSTORIA
Via Roma, 53
35100 PADOVA

TELEFONARE
PER I TITOLI NON IN LISTA!

CHIAMA SUBITO
TEL. 049-8752689

DISPONIBILE
LISTINO
PER RIVENDITORI !!
FAX 049-8755048



- FRANCK THOMAS BASEBALL CLUB '96
- PETE SAMPRAS TENNIS
- KILLING ZONE
- IRON MAN X-O
- STREET FIGHTER ZERO 2
- KING OF FIGHTER '95
- TOBAL NO.1
- OVER BLOOD
- DIE HARD TRILOGY
- WIPE OUT XL
- DESTRUCTION DERBY 2
- FORMULA 1
- INT TRACK & FIELSDRAGON BALL Z LEGEND
- SPACE HULK
- TOTAL NBA
- NBA IN THE ZONE
- SMASH COURT TENNIS
- NIGEL MANSELL GP
- HORNED OWL+GUN

ACCESSORI PLAYSTATION

3,5" MEMORY DISK DRIVE



OFFERTA

120 SLOT MEMORY CARD
UP TO 120 GAME SAVES



NEW

PC COMMS LINK PACKAGE
FOR THE SERIOUS GAME
HACKER



L. TELEFONARE

1 MEG MEMORY CARD
UP TO 15 GAME SAVES



L. TELEFONARE

NINTENDO 64

Giochi disponibili:

- *Super Mario 64*
- *Pilot Wings*
- *Wave Race*
- *Mario Kart R*
- *Star Wars*
- *Killer Instinct*
- *Blast Corps*





OFFERTA

NINTENDO 64 JAP
NINTENDO 64 USA

L. offerta disponibile







L. TELEFONARE

UNIVERSAL
ADAPTER

VOLANTE
SATURN
DISPONIBILE

GAMES:
GUARDIAN HEROES
NEDD FOR SPEED
X-MEN
SEGA RALLY
IRON MAN X-O
DESTRUCTION DERBY
VIRTUA COP+GUN
VIRTUA ON
STREET FIGHTER ZERO 2
FIGHTING VIPERSALIEN TRILOGY



OFFERTA

VASTO
ASSORTIMENTO DELLE
MINIATURE DEI TUOI
PERSONAGGI
PREFERITI













PROVE

MI RIFIUTO CATEGORICAMENTE!

Ci sono cose che, a seconda del carattere personale, risultano incompatibili con il comportamento. Cosa non farebbero mai, ma proprio mai, i nostri redattori?

DUPONT



Il Soldato. Il nostro Benjamin ha una vera avversione nei confronti tutto ciò che è disciplina, ordini, gradi, ecc..

PRINCE



Il Gigolò. Prince ha una naturale avversione verso il gentil sesso. Si sa. Non è bello ciò che e bello...

AIR



Il Barista. Non perché è un lavoro che non dia soddisfazioni, piuttosto perché si scolerebbe tutti i liquidi del bar.

RANDOM



Il Bancario. È un lavoro che Random associa con la noia totale, anche se il lato economico sarebbe più soddisfaciente..

TRUST



Lo Statale. La vita dell'impiegato e quella d'ufficio abbruttisce il già poco avvenente Trust.

APECAR



Il Cantante. Non che Ape non ami il mondo dello spettacolo. Ma è proprio che non è intonato, non sa suonare...

GEARLOOSE



Lo Scrittore. Il redattore della Magna Grecia odia scrivere, anche perché non è assolutamente capace di farlo.

PADDY



Il Pizzaiolo. Non resisterebbe alla tentazione di assagiare ogni sua creazione con l' aumento dell'adipe che ne conseguerebbe.

MADOC



Il Marinaio.. Nonostante il suo amore per LA Marina, Andrea soffre tremendamente il mal di mare...

TRABAJO

Casa: INCOMPATIBILE
N°Giocatori: Nessuno
Continua?: MAI
Livelli di difficoltà: Tanti

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.



POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!



• Pentothal

ANDRE AGASSI TENNIS

Come avrete già potuto capire, il mio giudizio su AAT è decisamente negativo. La scelta di abbinare al proprio gioco di tennis il nome di un famoso giocatore non implica necessariamente che si privilegi il marketing alla cura del gioco in sè stesso, e sia *Jimmy Connors Tennis* per SNES che *Pete Sampras Tennis* per MD sono buoni esempi di questa teoria. In questo caso, però, sembra che i produttori di *Andre Agassi Tennis* si siano concentrati soprattutto sulle prime due parole che compongono il titolo e abbiano decisamente trascurato la terza. Tutto il gioco, dal manuale alle schermate introduttive, è un inno smodato al giocatore di Las Vegas, ma l'aspetto simulativo prettamente videoludico è relegato a un ruolo di secondo piano: il risultato è che in questo prodotto della Tekmagic c'è molto Andre Agassi ma ben poco tennis. Ci sono molti altri titoli che meritano di essere aquistati più di questo, e molti di essi sono, oltretutto, piuttosto datati e quindi reperibili a prezzi decisamente interessanti. Regolatevi di conseguenza.

AGIRE & PENSARE

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

In questo riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno identiche, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.

VORDAK



Il Cabarettista. È vero che è un lavoro che si svolge prettamente di notte, ma cosa volete, Vordak è un po' timido.

PENTOTHAL



L'Assistente Sociale. Non sappiamo il motivo esatto di questa scelta, ma proprio non se la sente di farlo.

ORWELL 2000



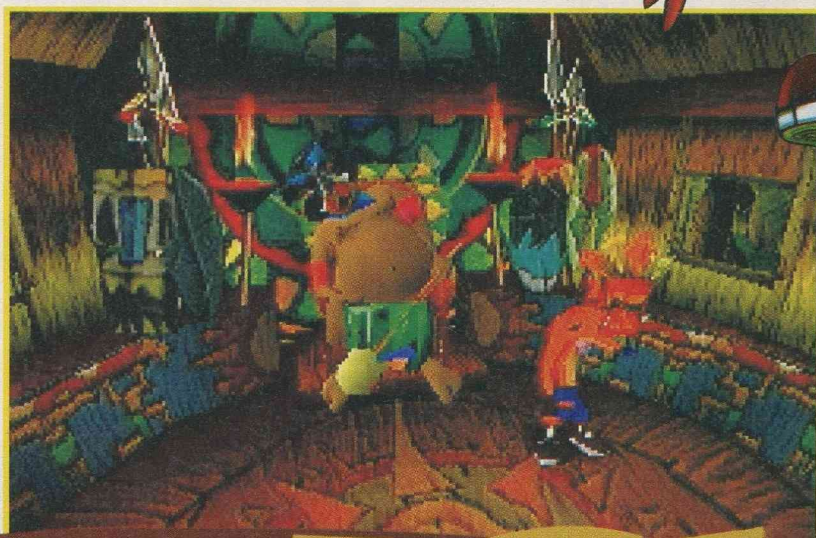
Il Lavoratore. Già. Orwell non ha preferenze. Non vorrebbe lavorare e basta, cosa che gli riesce benissimo anche qui.

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1







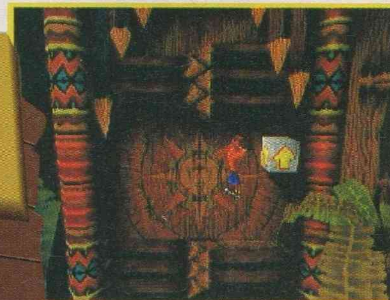


CRASH BANDICOOT

Senza dubbio, uno dei generi videoludici di maggior successo è sempre stato quello dei giochi a piattaforme. Anche se, almeno considerando le tendenze degli ultimi tempi, i giochi di questo tipo sono stati spodestati dai più immediati e spettacolari picchiaduro e giochi di guida.
Adesso sembra proprio che i titoli in cui è necessario avere un ottimo tempismo, per saltare al momento giusto baratri letali, buon colpo d'occhio, per reagire a situazioni pericolose, e un'infinita pazienza, nel caso si commetta anche il minimo errore che costringe il giocatore a rifare tutto daccapo, sembrano vivere una seconda, e rinnovata, giovinezza.
Potrà anche sembrare un caso, ma sia Sega che Sony e Nintendo, hanno sfornato, nel giro di un paio di mesi i loro cavalli di battaglia nel genere.



Gli abitanti del villaggio non vedeno di buon occhio Crash Bandicoot!



Alcune casse permetteno a Crash di saltare più in alto.





RIPER ROO
Il canguro deve aver picchiato la testa da piccolo. Può essere pericoloso, soprattutto se si comincia a dargli retta e si scambiano due parole con lui.



Affrontando Ripper Roo, bisogna fare attenzione a non cadere in acqua.

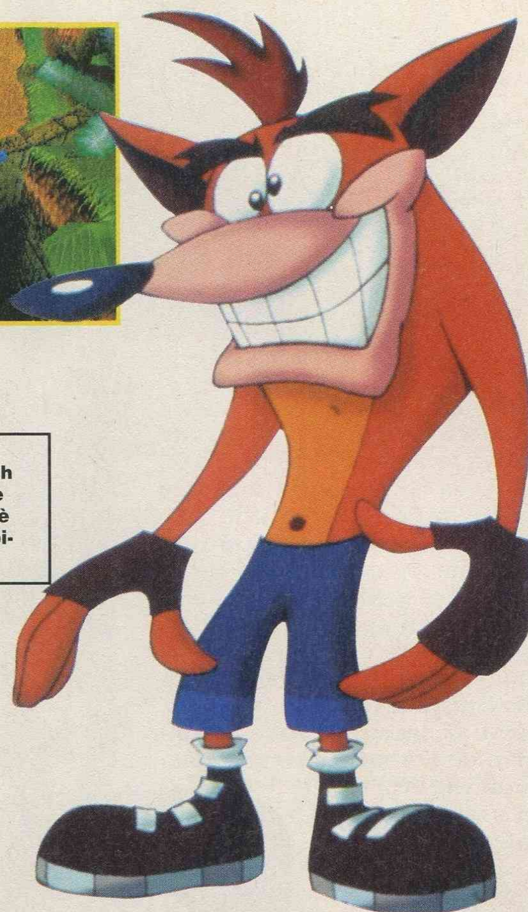


KOALA KONG
Koala Kong è posto a difesa di una miniera, e ha il bruttissimo vizio di prendere delle enormi roccie e tirarle contro il povero Crash B. Cattivone!



PINSTRIPED BANDICOOT
Anche nella famiglia di Crash esistono le pecore nere. Se poi sono armate di mitra è consigliabile starne debitamente alla larga.





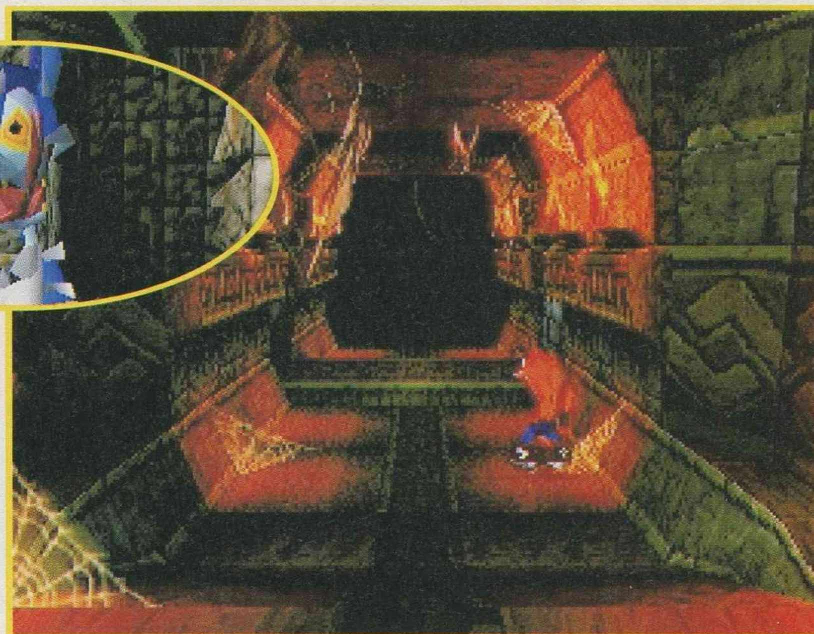
Spesso, inoltre i personaggi che si conducono attraverso il gioco, possiedono una spiccata personalità, il che li rende ottime mascotte, o meglio testimonial, della console sulla quale gira la propria avventura. È il caso di Super Mario per la Nintendo; Sonic, e oggi Nights, per la Sega; e ora, con ogni porbabilità, di Crash Bandicoot, per quanto riguarda la Sony, e quindi la PlayStation.
Come abbiamo già avuto modo di dire il numero scorso, il personaggio in questione è un peramele, un grosso marsupiale che vive nelle isole del continente australiano, che nella più classica delle tradizioni dei videogiochi, deve salvare la sua innamorata dalle grinfie di due scenziati pazzi fanno esperimenti sugli animali, ma che non disdegnano di farli anche sugli esseri umani. Crash riesce a scappare dal loro castello e da una triste fine, ma Tawna, la biondissima amica del nostro eroe, sta per essere sacrificata nel nome della scienza. Il peramele, a questo punto dovrà affrontare un lungo e pericoloso viaggio per eliminare la minaccia costituita dai due scienziati e salvare il mondo, oltre alla sua bella.
Come potete ben immaginare, il suo viaggio sarà costellato di pericoli, naturali e non. La prima isola, da cui inizia il viaggio di Crash, anche se può essere considerata un approccio al gioco, rivela immediatamente cosa ci si deve aspettare. Infatti, pur essendo la gestione dei movimenti di Crash, i salti e i vortici che riesce a creare muovendosi a mo' di trottola, molto immediati e di facile utilizzo, alcuni passaggi sono in grado di mettere in crisi chiunque, anche se, come al solito, l'applicazione e una buona dose di pazienza renderanno le cose meno traumatiche. Lo sviluppo del gioco si svolge in un ambiente tridimensionale,

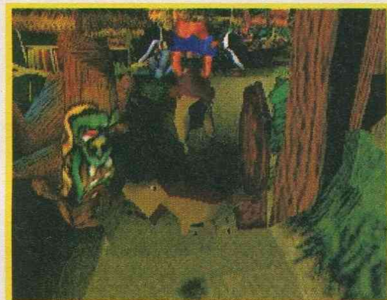


Le piante carnivore hanno sentito dire che la carne di peramele è squisita.



Indiana Jones non è nessuno in confronto al nostro velocissimo eroe.





In groppa a un cinghiale, attraversare un villaggio indigeno non è il facile.



Le sezioni in 2D rispecchiano i classici schemi dei giochi a piattaforme.

FUGA PER LA VITTORIA

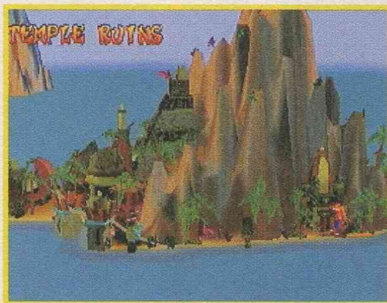
Crash riesce a fuggire dalle grinfie dei due scienziati pazzi, ma la bella Tawna è rimasta nelle loro mani! Bisogna fare qualcosa subito







anche se esistono sezioni in pseudo 2D, però, a differenza di quanto poteva avvenire in *Super Mario 64*, o in *Nights* (una volta rimasti a piedi), in *Crash Bandicoot* bisognerà sempre seguire un percorso ben definito, lungo il quale si trovano delle casse che, una volta aperte (lo si può fare saltandoci sopra, oppure distruggerle con il vortice) possono regalare al nostro marsupiale diversi tipi di bonus. Questi bonus vanno dalle abbondanti dosi di mele che, una volta raccoltene 100, regalano una vita addizionale, alle più rare



TAWNA
Oltre a soddisfare l'occhio, la biondissima e prosperosa Tawna è la persona che ci permette, di tanto in tanto, di salvare le posizioni di gioco.



maschere voodoo, con tre maschere si guadagna uno stato di momentanea invulnerabilità; dalle icone raffiguranti il viso di Crash, la classica vita in più, a quelle con l'immagine di Tawna e del Dr. Brio, che ogni tre, danno accesso a bonus segreti nei quali è possibile salvare la posizione di gioco oppure vincere un grande quantitativo di vite, sempre utili, senza dimenticare il classico check point, punto dal quale si potrà ricominciare il livello nel caso si perda una vita.
Ogni tanto, tra le varie sezioni, Crash dovrà affrontare il Boss di turno, che può essere rappresentato dal lento Papu Papu, lo stregone del villaggio, dallo sqinternato Ripper Roo, oppure dal pericoloso Koala Kong. È chiaro che tutti questi confronti non faranno altro che preparare il nostro Crash allo scontro finale nel castello del famigerato Dr. Cortex.
Dal punto di vista prettamente ludico, *Crash Bandicoot* riesce perfettamente in quello che si era prefisso. È un gioco decisamente divertente, ma anche molto impegnativo, in grado di soddisfare chiunque. Sia ben chiaro, anche se a livello grafico e ben realizzato, quasi interamente sfruttando coloratissimi poligoni, non si può paragonare all'ultima avventura di Super Mario e, forse, nemmeno a *Nights* per Saturn.
Soprattutto perché ricalca i più classici schemi dei giochi di piattaforme. A una prima sommaria occhiata, giocandolo, ciò che viene in mente è *Donkey Kong Country* per SNES, anche se, beninteso, siamo di fronte a differenze abissali, in particolar modo per quanto concerne la realizzazione tecnica. Senza dubbio, i programmatori della Naughty Dog, che hanno realizzato *Crash Bandicoot*, sono voluti rimanere molto più sul classico, senza incorrere nel pericolo, così come è acca-

POWER GAME

DR. NEO CORTEX
È la mente malata che ha intenzione di prendere possesso del mondo intero, il peggor nemico di Crash.



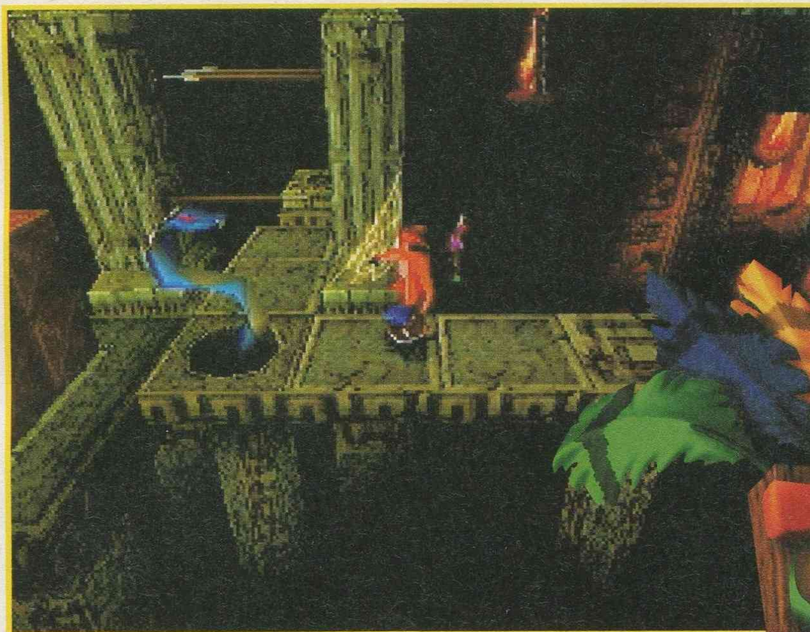
All'interno delle rovine del tempio è logico trovare un ragno gigante.

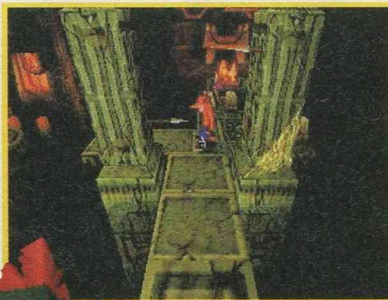


Un ponte pieno di assi sconnesse e pericolanti, sezioni ghiacciate su cui si rischia di scivolare, ma questo non è un gioco, è il peggiore degli incubi.



DR. NITRUS BRIO
Uno dei due famigerati scienziati che Crash deve sconfiggere. Il Dr. Brio è esperto in chimica, e userà le sue capacità per creare non pochi problemi al nostro piccolo peramele.





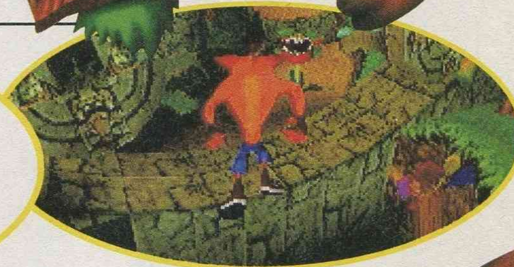


Alcune sezioni si svolgono in ambiente degno di un film d'avventure.

PAPU PAPU
Lo stregone del villaggio è un avversario che non rappresenta particolari problemi, nonostante la sua impressionante mole, è molto lento.

BONUS BOB
Raccogliendo tre di queste maschere, Crash guadagna uno stato di momentanea invulnerabilità, che non funziona se si dovesse cadere in un burrone.







duto con *Nights*, di realizzare un titolo innovativo ma di difficile comprensione, cercando quindi di soddisfare i gusti di tutti. E, in effetti, si può dire che un titolo come *Crash Bandicoot* può tranquillamente essere giocato da chiunque, grazie alla sua immediatezza e alla simpatia del personaggio, ma è anche vero che la Sony non ha voluto mettere in secondo piano l'aspetto elativo alla longevità. Infatti, *Crash* è un gioco che impegna non poco per essere portato a termine, con una difficoltà che rischia addirittura di far imbestialire i meno avvezzi a questo genere di titoli, ma è anche vero che alcune sezioni sono così divertenti, ma altre troppo ripetitive, che meritano di essere giocate solo per la sensazioni di vestire i panni del piccolo perame-le. *Crash Bandicoot* è, quindi, un gioco più che consigliato a chiunque possieda una PlayStation, a patto però che ci si scordi la frenesia di titoli come *Tekken 2*, o la velocità di *F1* o di *Wipeout 2097*, e ci si prepari a lunghe sessioni di gioco volte esclusivamente a superare un ponte pericolante o evitare, a cavallo di un cinghiale, gli agguerriti abitanti del villaggio. Se cercate qualcosa di diverso e divertente da giocare, anche se impegnativo da finire, e vi lamentate del fatto che ancora non sia stato realizzato un buon titolo a piattaforme per PlayStation, allora, ci sono buone probabilità che Crash Bandicoot faccia per voi.

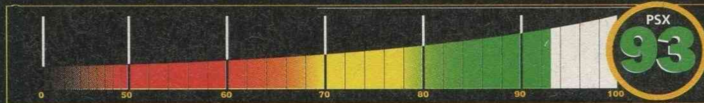
• *Random*

CRASH BANDICOOT

Possiamo dire che sentivamo la mancanza di un gioco come *Crash Bandicoot*? Forse no, ma questo non significa che non sia un ottimo titolo. Líabitutine nel cimentarsi nellíultimo spettacolare picchiaduro poligonale, o nellíiperveloce gioco di corsa della nuova generazione, può aver fatto allontanare dalla mente dei più quel genere che ha fatto decollare il mondo dei videogiochi. *Crash Bandicoot* ricalca in modo forse fin troppo fedele, ma con una filosofia a sé, quelli che sono i canoni in grado di drecetare il successo di un gioco di piattaforme. Personaggio carino, nemici e sezioni di gioco realizzate in maniera professionale, longevità garantita da una difficoltà che rasenta la frustrazione, ma in grado di mantenere immutata la voglia di vedere cosa c'è dopo, sezioni nascoste e via dicendo. Insomma, un ottimo prodotto che conferma, ancora una volta, la duttilit‡ di una console come la PlayStation, e che, anche se non piacerà a tutti, merita, senza ombra di dubbio, di essere nella ludoteca di ogni possessore di PSX.

AGIRE & PENSARE





GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Il personaggio di Crash si controlla senza difficolt‡, anche se a volte uno sbaglio di un millimetro puÚ causare reazioni indesiderate

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Ben realizzata, con alcuni spunti divertenti e ispirati. Nelle sezioni in 2D i perde un poi il feeling iniziale

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Arrivare in fondo al gioco Ë gi‡ di per sÈ difficile. Ma farlo con tutte le gemme, tutte le chiavi e vedere il finale alternativo Ë uníimpresa titanica!

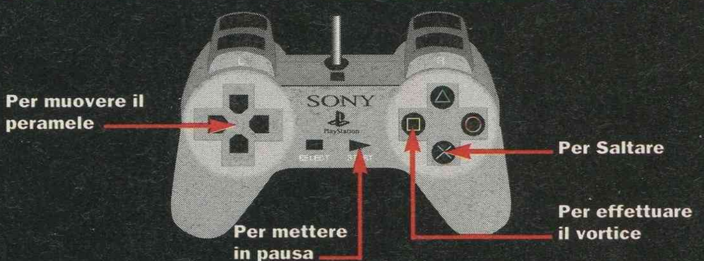
SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Decisamente indicata al tipo di gioco, in alcuni momenti riesce a diventare perino coinvolgente

0 50 60 70 80 90 100

PSX **93**

SOTTO CONTROLLO



Casa: SONY/PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

wipEout" 2097



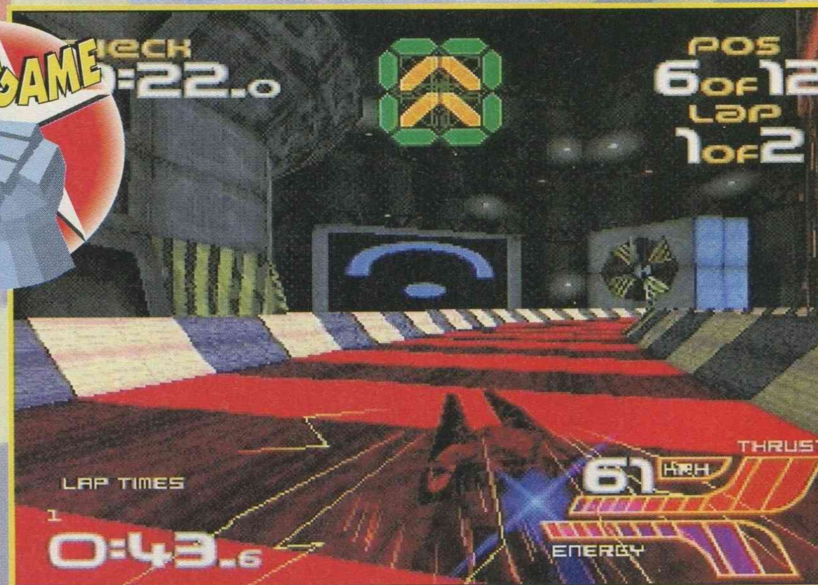
Nel settembre '95, al momento del lancio della Play Station, le cosiddette "Killer Application" furono, insieme a *Battle Arena Tohshinden* e *Ridge Racer*, i due primi prodotti europei della Psygnosis: *Wipeout* e *Destruction Derby,* che raggiunsero un numero di vendite incredibile. A poco più di un anno di distanza da quel successo, la Psygnosis ha deciso, com'era presumibile, di dare un segui-







POWER GAME



to ai due titoli. Il primo a fare la sua apparizione è proprio *Wipeout 2097*. L'idea di gioco originale è rimasta pressoché inalterata. In *W2097*, infatti, ci troveremo alla guida di autovetture futuristiche che, al posto di viaggiare su ruote, utilizzano dei potenti cuscinetti antigravitazionali che permettono loro di correre a circa un metro di altezza dal suolo. Su questi strani automezzi si disputano delle gare particolarmente violente, alle quali fanno da teatro circuiti ricchi di particolari punti che, una volta sorvolati, possono fornire un incremento della velocità della vettura, oppure fornire una delle tante armi che la competizione mette a disposizione dei piloti. Al di là di queste caratteristiche (bene o male apparse già in altri titoli come *F-Zero* o *Super Mario Kart*), a





















Tutti i circuiti sono ricchi di salti altamente spettacolari.





decretare l'ampio successo del primo *Wipeout* è stata l'incredibile velocità a cui girava tutto il gioco. Aspetto che è stato il primo a essere revisionato dalla Psygnosis per questo seguito: nel gioco originale (che comprendeva esclusivamente due classi di velocità), inizialmente, era possibile accedere solo alla classe base che, unita a un sistema di controllo molto sensibile e sostanzialmente differente da qualunque altro gioco di guida, dava non pochi problemi ai giocatori alle prime armi. In questo seguito, invece, è possibile decidere sin dall'inizio tra tre differenti classi di velocità, le due del gioco originale più una terza (definita di allenamento) decisamente più lenta.
Per i più capaci, poi, i programmatori hanno messo a disposizione una quarta classe di velocità (a dir poco incredibile), non





Vedere contemporaneamente cinque vetture sullo schermo era una cosa impossibile nel gioco originale.



La grafica del gioco è stata migliorata tramite l'introduzione di nuovi effetti di luce, come la scia lasciata dall'auto.



accessibile subito, che verrà rivelata con il procedere del gioco. Le novità, fortunatamente, non si fermano qui, ma interessano anche la struttura stessa del gioco. La più vistosa risiede, sicuramente, in una barra di energia supplementare (posta sotto l'indicatore della velocità) che indica lo "stato di salute" del nostro mezzo. In pratica, andando a sbattere contro i muri o venendo colpiti dalle armi degli avversari la barra in questione continuerà a decrescere, fino a decretare l'esplosione del veicolo e il termine delle nostre velleità di vittoria.

Conseguenze necessarie di questa innovazione sono l'introduzione dei Pit Stop, dove è possibile ricaricarsi, e un utilizzo maggiore delle armi che, dal semplice scopo di rallentare gli avversari, acquistano la capacità di poterli eliminare definitivamente, variando notevolmente le tattiche di gara. Le competizioni sono state, inoltre, rese più difficili dall'introduzione di checkpoint (come in *Ridge Racer* per citare un esempio): se, infatti, nel gioco originale il termine di una partita arrivava solo tagliando il traguardo in una posizione scarsa, in questo seguito una guida pessima si riflette nella mancanza di tempo per completare l'intero percorso, aumentando così l'immediata necessità di gareggiare al meglio, senza sperare in un futuro recupero. Buona parte del lavoro per *Wipeout 2097* è stata, poi, spesa nella realizzazione dei nuovi tracciati e delle diverse armi. I primi sono diventati otto (di cui due, come al solito, saranno inizialmente non acces-





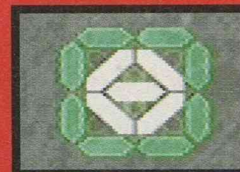


Quando otterrete come bonus il pilota automatico, la cosa più conveniente è conservarlo i tratti di pista particolarmente ricchi di curve.

GUIDA AL MASSACRO

Rispetto al gioco originale, *Wipeout 2097* possiede una rosa di armi molto più ampia. Anche quelle che sono state mantenute nel passaggio, sono state comunque migliorate e possiedono nuove caratteristiche. Ecco, comunque, passati al dettaglio tutti i bonus a vostra disposizione, evidenziati dal simbolo grafico che li contraddistinguerà nel gioco.

BARRIERA



Esattamente come nel primo episodio vi proteggerà per un periodo di tempo limitato da tutte le armi che vi lanceranno contro i vostri avversari

TURBO



Prima di utilizzarlo assicuratevi di essere in lungo rettilineo, dal momento che l'incremento di velocità potrebbe facilmente crearvi problemi in curva.

MINE



Se avete qualche irriducibile avversario alle calcagna con questo simpatico gadget lo eliminerete velocemente. Ricordate che le mine inesplose non resteranno in pista.

SHOCKWAVE



è un particolare tipo di missile a ricerca che, al posto di danneggiare l'avversario, manda temporaneamente in corto i suoi sistemi di guida.

MISSILI



Niente di più semplice, usateli e vedrete tre missili partire in linea retta pronti a danneggiare qualunque avversario intralci la loro traiettoria.

M. A RICERCA



Dopo che un comodo mirino avrà inquadrato l'avversario più vicino davanti a voi, sparate per ottenere un po' di sana distruzione.

E-PAK



Ottenendo questo bonus potrete ripristinare interamente la vostra barra di energia senza dover perdere tempo prezioso per passare ai box.

PILOTA AUTOM.



Per tre secondi la vostra nave si occuperà di curvare in automatico. Preservatelo per le parti di pista particolarmente impegnative.

THUNDER



Ha gli stessi effetti della classica Smart Bomb. Tutti i nemici nel suo raggio d'azione vengono colpiti da un'ondata di energia capace di infliggere pesanti danni.

PLASMA



è molto simile al missile del primo *Wipeout* ma richiede un paio di secondi per essere lanciato ed è in grado di causare gravi danni agli avversari.

DISTRUPTER

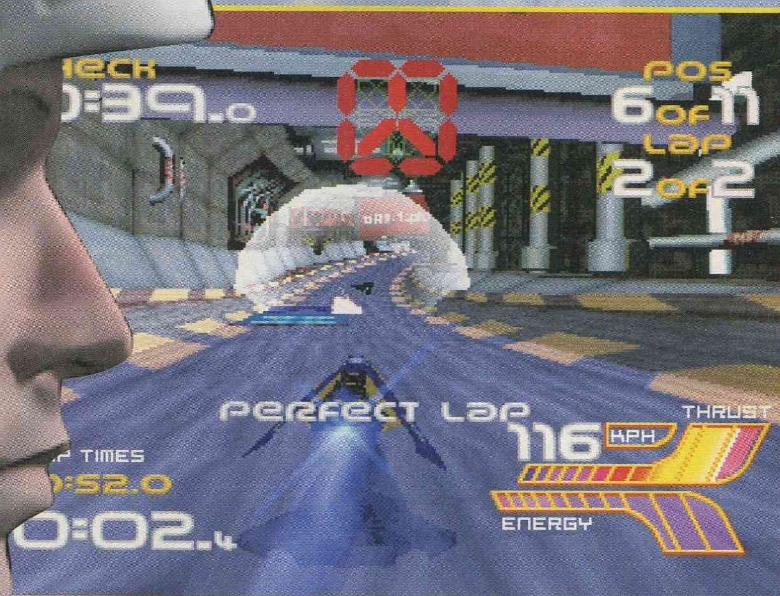


l'arma definitiva, usatelo e tutti gli avversari di fronte a voi verranno sbalzati via da un terremoto che percorrerà un tratto limitato di pista.





sibili) e, oltre a essere più lunghi, risultano decisamente più complessi di quelli del gioco originale, ricchi di salti, paraboliche e amenità simili, mentre, per quel che riguarda le armi, il loro numero è stato incrementato: dalle sette dell'originale sono passate a undici, godendo inoltre di un eccellente restyling grafico. Piuttosto inalterati sono, invece, rimasti i team in gara (se si eccettua l'ennesimo inserimento "segreto" di un quinto team disponibile solo nelle fasi più avanzate di gioco), ma ora, oltre a un comodo database che informa sulle caratteristiche delle auto, la forma delle vetture varia da squadra a squadra, mentre è stata eliminata la possibilità di scegliere tra il pilota maschile e quello femminile. Al di là di queste considerazioni, però, è necessario lodare gli sforzi compiuti per eliminare i due maggiori difetti che caratterizzavano il gioco originale: *Wipeout* possedeva, infatti, un sistema di controllo eccessivamente sensibile e il numero dei partecipanti a una singola corsa (otto) era piuttosto basso, rendendo la competizione con gli avversari e il conseguente uso delle armi un fatto poco fondamentale, che passava nettamen-



Le esplosioni generate dalle armi sono tutte altamente spettacolari, merito degli eccellenti effetti "onda" che sono state aggiunte in questo seguito.

I TEAM IN GARA

All'inizio del gioco saranno a vostra disposizione gli stessi quattro team del gioco originale, ma riuscendo a ottenere brillanti risultati nelle gare arriverete a scoprire un quinto team dalle incredibili capacità.

AG SYSTEM



Le vetture gravitazionali della AG System non sono particolarmente indicate per il combattimento. Possiedono, infatti, la più bassa energia degli scudi, ma la compensano con una accelerazione senza eguali.

AG SYSTEM



Questo team è adatto a tutti gli amanti della guida tecnica. Questa vetture eccelle, infatti, in accelerazione, sterzo e aereodinamica. Non è, però, molto alta la velocità massima che può raggiungere

AURICOM RESEARCH



Il team Auricom Research è probabilmente la scelta migliore per i giocatori alle prime armi. Le caratteristiche dell'auto hanno, infatti, valori medi, rendendola così adatta a tutti le tattiche di gioco.

QIREX



Sicuramente, il team della Qirex è quello che possiede le vetture più "rozze". Poco veloci e lente in accelerazione, ma capaci di raggiungere velocità incredibili e di sopportare un gran numero di colpi.





te in secondo piano rispetto alla guida vera e propria. In questo seguito, non solo il sistema di controllo è stato semplificato, diminuendone la sensibilità e, quindi, aumentando il dominio della vettura in curva, ma anche il numero di corridori è stato portato da un minimo di dodici a un massimo di quindici, rendendo così i confronti con gli avversari, ovviamente più frequenti, una parte molto importante nella gara. *Wipeout 2097* si presenta dunque come un prodotto praticamente perfetto sotto ogni punto di vista e, se questo risultato è stato raggiunto grazie all'esperienza che i programmatori della Psygnosis si sono fatti in un anno di lavoro (almeno da quanto loro affermano), non possiamo che attendere fiduciosi anche l'uscita del seguito di *Destruction Derby*, prevista per il mese prossimo.

•Air



Il missile, ora diviso in tre, risulta nettamente più efficace per colpire.



Il l sistema di controllo migliorato permette di gestire meglio le curve.

WIPEOUT 2097

Se fino a questo momento potevano essere rimasti dei dubbi sull'effettiva qualità dei prodotti della Psygnosis per Playstation, ormai con l'uscita di *F1* il mese scorso e questo *Wipeout 2097* adesso non si può non ammettere che la casa di Liverpool, insieme alla Namco, sia uno dei migliori produttori di software per il 32 bit della Sony. *Wipeout 2097* è molto di più di un semplice seguito con qualche pista e arma in più. L'intera struttura di gioco ha subito dei cambiamenti radicali e l'introduzione delle due nuove classi di velocità lo ha reso più appetibile per quanti hanno giocato il primo fino alla morte e più facile per quanti avevano difficoltà nel complicato controllo delle vetture gravitazionali. Con queste considerazioni e le varie migliorie apportate al lato grafico e sonoro, non si può non consigliare *Wipeout 2097* a tutti i possessori di Playstation, senza alcuna riserva, poichè, ancora una volta, ci troviamo davanti a un prodotto dagli altissimi standard qualitativi, capace di assicurare ore e ore di puro divertimento.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Migliorato il sistema di controllo. Rimarchevole l'introduzione delle due classi in più, una più lenta e una più veloce

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

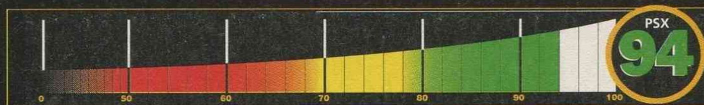
Tutto si muove a una velocità a dir poco incredibile. Gli effetti grafici hanno subito notevoli miglioramenti

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Quattro classi di velocità e otto tracciati sono una garanzia di longevità

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Effetti sonori nella norma e colonna sonora da urlo di cui sarà anche in vendita il CD!



SOTTO CONTROLLO



Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

FIGHTING VIPERS







Fighting Vipers, titolo decisamente atteso da tutti i possessori di Saturn, si era preannunciato come l'evoluzione di *Virtua Fighter 2*, giococapolavoro della Am2, il team di sviluppatori della Sega che oltre al picchiaduro più bello disponibile per la console di cui sopra, aveva realizzato prodotti del calibro di *Virtua Cop* e *Sega Rally*. Doveva, in effetti, trattarsi di uno di quei "must" che la casa madre avrebbe messo in circolazione come "Killer Application" per dare una sferzata alle vendite del suo gioiellino a 32 bit.
Con *Nights*, insomma, *Fighting Vipers* avrebbe dovuto essere un prodotto della cosiddetta "terza generazione". È stato un peccato , quindi, constatare che, in un certo senso, all'atto pratico, la realizzazione di *Fighting Vipers* abbia lasciato a desiderare, presentandosi come un picchiaduro fuori dalla norma, ma anche molto inferiore al già citato *Virtua Fighter 2* che in teoria avrebbe dovuto quantomeno eguagliare. Dal punto di vista grafico, infatti, possiamo assistere a dislivelli tecnici notevoli, in quanto, se da una







PUGNI AVVELENATI

Ogni combattente si sta radunando per decidere chi sia il più forte... originale, non trovate?











Durante ogni combattimento si possono realizzare una considerevole quantità di mosse in puro stile *Tekken 2*, con tanto di prese e colpi speciali.



Ogni colpo si può caricare, per imprimere una maggiore potenza di impatto. Questi colpi sono molto efficaci, ma anche lenti, durante la lotta nel ring.

parte *FV* è realizzato totalmente in alta risoluzione, e dispone di un numero di frame che, per quanto riguarda l'animazione dei personaggi, è decisamente alto, non supera certamente *VF2* (perdonateci il continuo confronto, ma è quasi obbligato) in velocità e, oltre a questo, mostra un uso delle texure sui personaggi non proprio eccelso, oltre a una certa penuria sugli effetti, come gli spruzzi di sangue (abbastanza pixellosi), e il "caricamento" delle combo. Senza contare, e questo è forse il particolare che più salta all'occhio, la povertà dei fondali, costituiti il più delle volte da un pavimento cementificato circondato da reti o mura: niente da dire quando si scaraventa il proprio avversario contro il bordo del







HONEY
Età: 16 anni.
Peso: ?
Altezza: 159 cm.
Misure: ?/?/?
Non si sa molto su questa misteriosa combattente, se non che possiede delle unghie molto affilate.

RAXEL
Età: 18 anni.
Peso: 54 kg.
Altezza: 177 cm.
Il musicista rock è uno dei più strani di tutto il gioco. Attenti al micidiale colpo che sferra con la chitarra.

TOKIO
Età: 16 anni.
Peso: 64 kg.
Altezza: 175 cm.
La velocità è sicuramente uno dei suoi grandi vantaggi. Temuto soprattutto per il suo micidiale attacco di gambe.

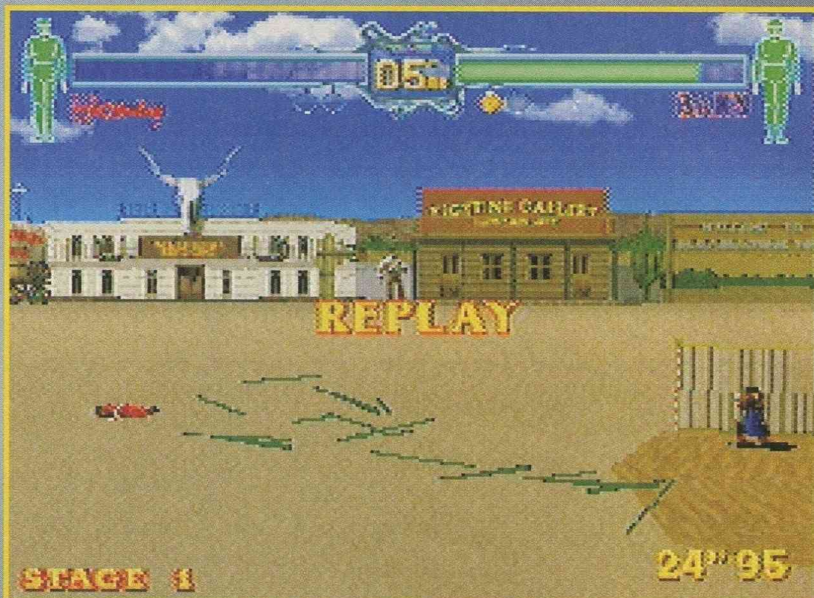
SANMAN
Età: ?
Peso: 120 kg.
Altezza: 180 cm.
Lento ma decisamente molto forte, basa la sua forma di attacco su un micidiale colpo che sfrutta tutto il suo peso corporeo.

ring facendoglielo sfondare (la cosa è abbastanza spettacolare), ma per quanto riguarda il lato estetico, proprio non ci siamo. Tornando ai personaggi, senza dubbio la parte più consistente del gioco, abbiamo da scegliere fra otto guerrieri che combattono con stili ripresi in parte dalla serie di *VF*, e, in parte, dai due *Tekken* della Namco (impossibile non riconoscere le prese di King, o quelle di Kuma e Jack), per un effetto finale di tutto rispetto. Il sistema di controllo è, al solito, basato sui tre tasti che comandano la parata, i pugni e i calci, da utilizzare insieme alla croce direzionale per ottenere le terribili combo, delle quali ogni lottatore del gioco è dotato in abbondanza. Si va dai colpi di chitarra di Raxel a quelli sferrati con un comunissimo skateboard da Picky, personaggio che non mancherà di far discutere in quanto, se la Sega ha ormai accettato di farsi "sponsorizzare" (in questo caso da una famosa marca di bibite in lattina), con loghi pubblicitari sparsi per ogni dove, sembra decisamente eccessivo che, oltre a corredare uno dei picchiatori del





Come in *Virtua Fighter*, si possono colpire gli avversari a terra.



Durante le fasi culminanti del combattimento si possono eseguire delle particolari combo in grado di sbattere l'avversario all'esterno del ring di combattimento.







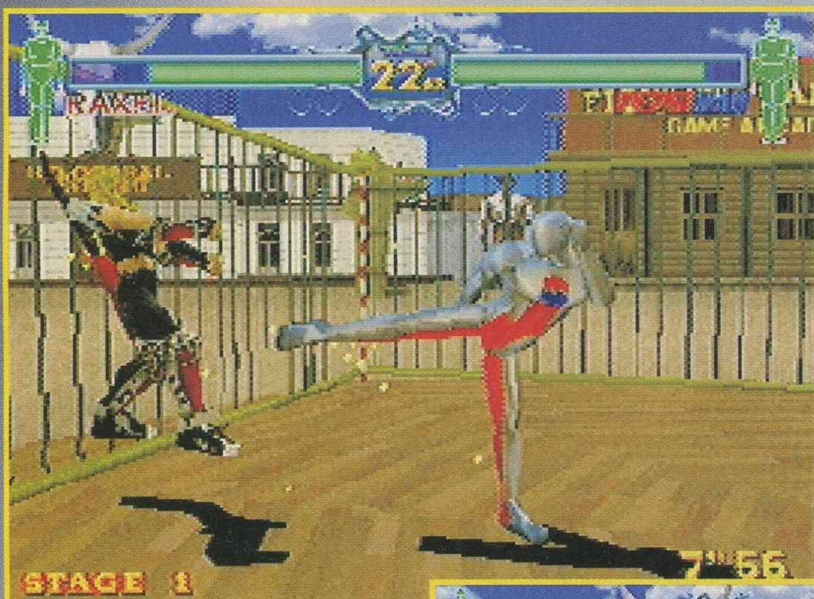


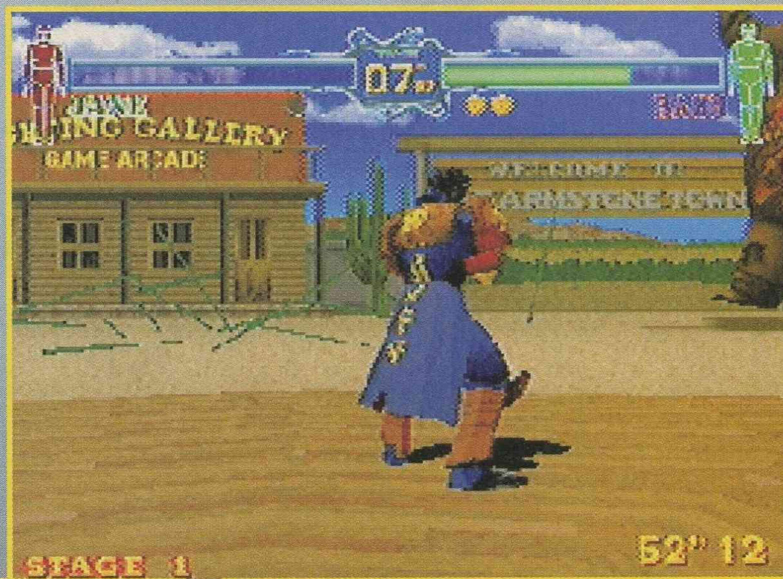
GRACE
Età: 19 anni
Peso: 58 kg.
Altezza: 178 cm.
Misure: 87/58/84
Grace è una combattente molto veloce che basa il suo stile e la sua forza sopratutto sul gioco di gambe.

JANE
Età: 18 anni.
Peso: 69 kg.
Altezza: 168 cm.
Misure: 93/66/95.
Una combattente non velocissima, ma sicuramente molto equilibrata. Attenzione alla sua combo di pugni.

BAHN
Età: 17 anni.
Peso: 88 kg.
Altezza: 185 cm.
La forza di Bahn risiede nei potentissimi pugni che è in grado di sferrare. Non molto veloce ma ben equilibrato.

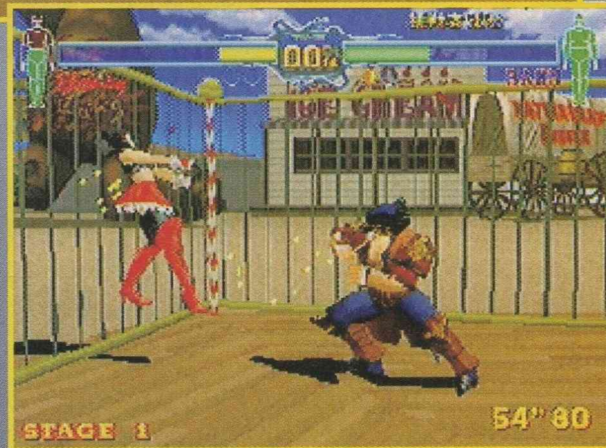
PICKY
Età: 14 anni.
Peso: 50 kg.
Altezza: 162 cm.
Questo giovane combattente si rivela essere una buona scelta sia per chi è alle prime mani che per chi è esperto. Micidiale il suo skateboard.





Nei fondali del gioco si possono notare chiari riferimenti alle pubblicità reali.





marchio bene in vista sotto allo skate, ne abbia creato uno (Pepsiman, e chi ha orecchie per intendere intenda), appositamente per l'occasione. Basterà finire il gioco, anche continuando, e oltre al boss finale, il terribile Mahler, e a una nuova serie di opzioni, si potrà usare proprio Pepsiman, una sorta di Dural in alluminio, decorato coi colori del marchio in questione. Dal punto di vista opzionistico, abbiamo a che fare con la solita quantità di modalità di torneo, che comprendono incontri singoli, a squadre, oppure allenamenti.
C'è anche una sezione in "watch mode", con una serie di match preregistrati a cui assistere, compresi un paio davvero assurdi (Pepsiman che lotta contro un enorme orso di peluche, per esempio), anche se il gioco a livello di difficoltà "normal" non richiede poi grandi studi o tattiche per essere ultimato. Il risultato finale, quindi? Senz'altro un buon titolo, ma niente di cui si sentisse la mancanza.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



FIGHTING VIPERS

Dopo la splendida realizzazione tecnica di *Virtua Fighter 2*, L'Am2 ha dimostrato di cosa sia veramente capace la piattaforma a 32 bit della Sega, nelle mani giuste. Non è un caso, che i migliori titoli per Saturn, disponibili fin'ora, siano stati per lo più opera di software house alle dipendenze del grande colosso nipponico. Con questo *Fighting Vipers*, però, la precisione tecnica alla quale l'Am2 ci aveva abituati con la conversione del secondo capitolo della saga del primo picchiaduro tridimensionale del mondo, sembra scendere leggermente di tono. Giocando a *FV*, si ha la netta sensazione che il titolo sia stato un semplice espediente per realizzare un prodotto che si avvicinasse più allo stile di combattimento offerto da *Tekken* che a qualcosa di originale. Buono il numero di mosse a disposizione, ma il titolo è troppo semplice, senza contare che durante il gioco si possono notare dei lievi rallentamenti durante le fasi del combattimento più concitate.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ — 8/10

Sicuramente inferiore rispetto a quello a cui l'Am2 ci aveva abituati con *Virtua Fighter 2*. Discreta quantità di mosse

GRAFICA — 8/10

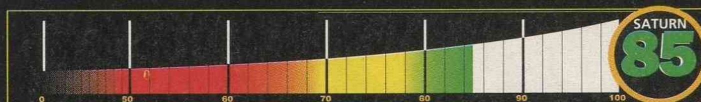
Personaggi ben definiti e particolareggiati. Movimenti veloci anche se non privi di qualche rallentamento. I fondali potevano essere curati meglio

SFIDA — 6/10

I combattimenti non sono molto tecnici e basta poco per avere la meglio sull'avversario. Finirlo non richiede grande impegno

SONORO — 8/10

Musiche varie e adatte all'azione frenetica del combattimento. Leggermente soffocati gli effetti sonori dedicati alle collisioni tra gli sprite



SOTTO CONTROLLO

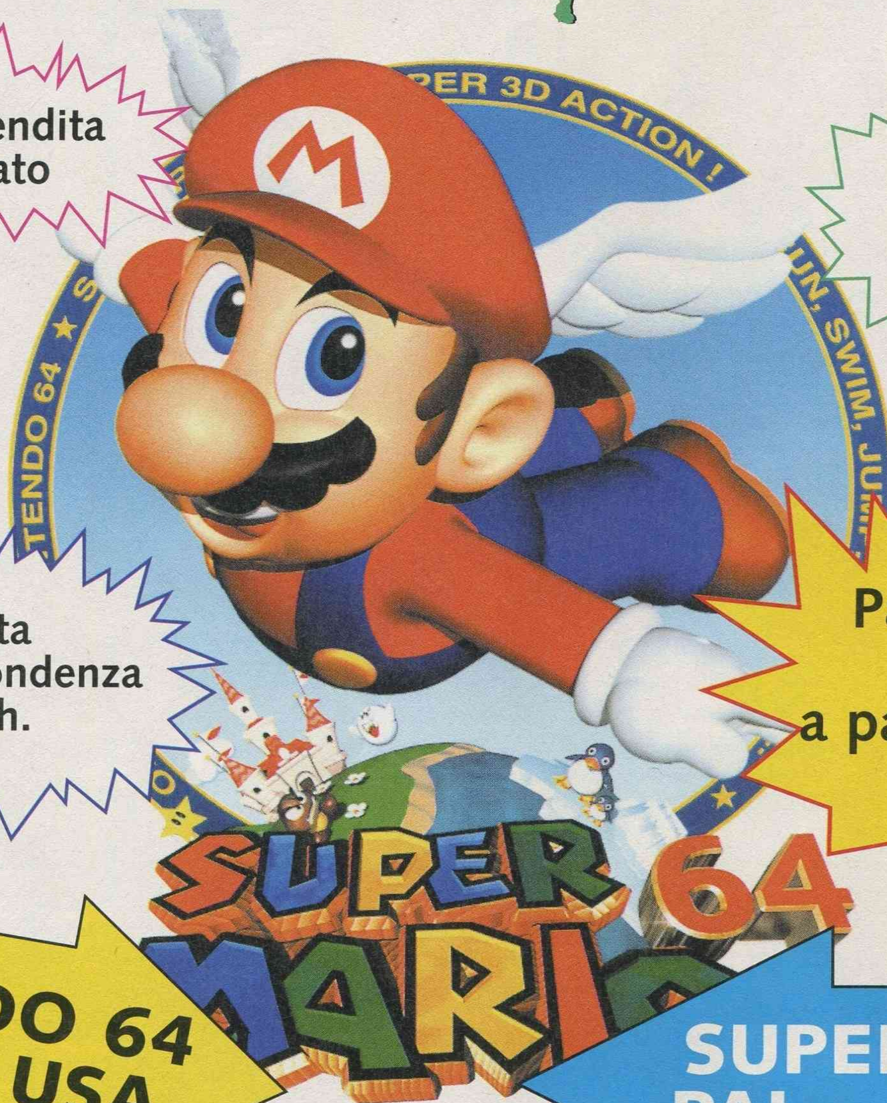


GAMELAND

Tutte le novità prima di tutti

Ritiro e vendita dell'usato

Per ordinare telefonare al 29512182



Vendita per corrispondenza in 24 h.

Pagamenti rateali in tutta Italia a partire da L. 50.000 al mese

NINTENDO 64
JAPAN - USA

SUPER NINTENDO
PAL - JAPAN - USA

SATURN PAL
JAPAN USA

MEGA DRIVE
PAL - JAPAN - USA

NOLEGGIO

SONY PLAY STATION
PAL - JAPAN - USA

TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

STREET FIGHTER ZERO 2



È ormai fuori da ogni dubbio che il predominio nei picchiaduro bidimensionali, sulle console a 32 bit, appartiene alle due case giapponesi Capcom e SNK. Anche se, al momento, non si può parlare di vera e propria lotta (la SNK è ancora agli albori delle sue pubblicazioni ed è riuscita a raggiungere livelli di eccellenza su Saturn e Playstation solo con il suo *King of Fighters '95*) i prodotti degni di nota in questo campo sono arrivati solo da queste due Software House. La Capcom, dopo l'uscita dell'eccellente *Street Fighter Zero*, all'inizio di quest'anno, e i mediocri risultati raccolti con *Vampire* (in Europa *Darkstalker*), ritenta il colpaccio con l'ultimo capitolo della saga videoludica più famosa del mondo. *Street Fighther Zero 2*, annunciato non molti mesi fa in versione coin-op, è, infatti, il seguito del precedente successo e, in effetti, si può considerare come il "rimedio" a tutti gli errori che erano stati commessi nel primo. La collocazione temporale ricalca perfettamente quella dello *Zero* originale e pone il gioco a metà della catena di eventi che











Le Super Combo a livello tre sono capaci di infliggere grandi quantità di danni, ma è sempre preferibile utilizzare i livelli di energia separatamente.



L'esplosione in caso di round vinto con una Super Combo si presenta ora in quattro diverse varianti, che dipendono dalla direzione del colpo.







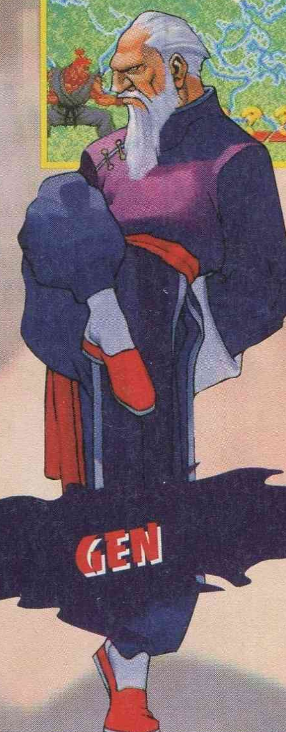
intercorrono tra l'originale *Street Fighter* e il suo più famoso seguito. Tra i personaggi selezionabili sono,presenti lottatori del primo episodio, del secondo, alcuni tratti dal picchiaduro a scorrimento *Final Fight* e altri totalmente inediti. In totale, i combattenti a disposizione del giocatore sono diciotto (rispetto ai dieci dell'originale): i dieci del precedente episodio, i tre personaggi segreti, resi ora subito selezionabili e cinque del tutto nuovi, almeno per la serie "zero".
Infatti, anche quattro di questi cinque lottatori (fa eccezione la spassosissima Sakura, parodia di Ryu) sono stati tratti da altri titoli Capcom: per l'esattezza da *Final Fight:* Rolento (era il boss del quarto livello), da *Street Fighter;* Gen e da *SF2* i già famosi Zangief e Dhalsim. Ovviamente, questi personaggi sono stati introdotti nel gioco con un bagaglio di mosse e Super Combo nuove, mentre tutti gli altri personaggi sono rimasti praticamente invariati se non, in certi casi, indeboliti (Gouki ne è l'esempio più lampante).
In termini di giocabilità e possibilità di gioco *Street Fighter Zero 2* mantiene quasi inalterate le caratteristiche vincenti dell'episodio originale, con l'eccezione delle chain combo, praticamente annullate, e introduce due nuovi elementi. Il primo è un "brevetto" SNK (apparso per la prima volta in *Fatal Fury Special* e *Samurai Shodown 2*) e si tratta della possibilità di fintare certe mosse speciali, in modo da costruire delle trappole in cui far cadere l'avversario. La seconda novità risiede, invece, in

















MEDITATE GENTE, MEDITATE...



Come è ormai tradizione da un paio di anni a questa parte, anche questo *Street Fighter Zero 2* nasconde la sua buona dose di segreti. Oltre ai personaggi presenti nel gioco è infatti disponibile una versione "cattiva" di Ryu e le vecchie edizioni (con riferimento al *Super Turbo*) di Chun-Li, Zangief e Dhalsim. Non poteva mancare poi il combattimento contro un lottatore segreto che è rappresentato, ancora una volta, da Gouki (aka Akuma) in versione potenziata (sempre da *SSF2T*) che potrete raggiungere soltanto vincendo tutti gli incontri senza mai perdere, con tre perfect e con otto vittorie per mezzo di Super Combo. Per i più esigenti esiste poi, la possibilità di affrontare, a ogni partita, un nono lottatore che precederà il quinto incontro. Per ottenerlo dovrete vincere tutti i primi otto round e risolverne almeno cinque tramite una Super Combo.

ZANGIEF

KEN

GUY

POWER GAME

GOUKI

NASH

GOUKI

SODOM

un ulteriore utilizzo della barra di energia spirituale: oltre alla possibilità di eseguire le Super Combo e le Zero Counter, questo *Zero 2* introduce l'uso delle Custom Combo, attivabili tramite la pressione di due calci e un pugno o di due pugni e un calcio. In pratica, a seconda dell'energia spirituale posseduta il lottatore controllato dal giocatore beneficia di un tempo limitato per eseguire una qualsiasi mossa in maniera accelerata, in modo da costruire lui stesso delle super dai più svariati effetti. Questa caratteristica permette di personalizzare enormemente il proprio gioco e apre possibilità praticamente infinite, per quanto il suo utilizzo necessiti di un notevole allenamento. Un altro piacevole cambiamento rispetto allo *Zero* originale risiede nel generale aumento del livello di difficoltà del gioco. I lottatori controllati dal computer (con le classiche dovute eccezioni) tendono, infatti, a comportarsi in maniera decisamente più intelligente e,

facendo un parallelo, il livello massimo di difficoltà del primo *Zero* corrisponde al livello medio di questo seguito. Se dal punto di vista della giocabilità *Street Fighter Zero 2* non presenta eclatanti novità (come migliorare un gioco che, in fondo, era praticamente perfetto?), il meglio di sé lo dà nella parte tecnica e, in particolare, nell'aspetto grafico. Uno dei maggiori difetti estetici del primo episodio risiedeva nei pessimi fondali, disegnati in maniera inadeguata e limitati a quattro (cambiavano colore a seconda dell'incontro!), per fortuna la Capcom non ha ripetuto lo stesso errore e ha realizzato dei background del tutto inediti (uno per personaggio più due per gli incontri finali) che, per quanto non riescano a raggiungere i livelli qualitativi di quelli visti in *Vampire Hunter*, appaiono sicuramente ben realizzati e d'atmosfera (piuttosto spettacolare lo scontro nello schema di Nash su di un grattacielo con un aereo Sea Harrier in volo che fa da sfondo). Il design, in stile cartoon, dei personaggi è rimasto comunque invariato, mentre sono stati aggiunti una serie di piccoli particolari grafici, come le variazioni nella "esplosione" delle super, che aumentano la qualità estetica di tutto il gioco.

Anche il sonoro è rimasto pressoché invariato e, per i temi dei nuovi personaggi, sono state scelte, quando disponibili, le musiche originali, riarrangiate per l'occasione. In definitiva, dunque, ci troviamo di fronte a un'altra perfetta conversione dal coin-op originale e non si può non considerare *Street Fighter Zero 2* come un acquisto obbligato per gli intenditori, con l'unica riserva di quanti non hanno apprezzato la giocabilità del primo, a cui quella di questo seguito è davvero molto simile.

• Air



All'inizio di una Custom Combo è presente questa particolare animazione.



Dan è sicuramente uno dei personaggi più stupidi e buffi di tutto il gioco.



DAN

SAGAT

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

STREET FIGHTER ZERO 2

La storia che aveva perseguitato per molti anni tutti i possessori di SNES e Megadrive amanti di picchiaduro è ormai destinata a ripetersi anche sulle console hi-tech. La Capcom ci aveva abituato a continue uscite di versioni più o meno migliorate del suo titolo di punta e con questo *Street Fighter Zero 2* non sembra aver cambiato comportamento. In effetti, per quanto il gioco appaia notevolmente migliorato nell'aspetto grafico, rimane in termini di giocabilità pressoché identico al suo predecessore, con le già citate eccezioni. Non prendete questa affermazione come un difetto: *Street Fighter Zero 2* è e rimane uno dei migliori picchiaduro bidimensionali mai prodotti, semplicemente chi già possiede il primo potrebbe sì restare soddisfatto ma non trovare abbastanza elementi che valgano il suo prezzo. Non fraintendete, si tratta sempre di un acquisto obbligato per gli appassionati, ma viene da chiedersi perché tutto quello che hanno fatto in questo seguito non potesse già far parte del titolo che lo ha preceduto.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (9/10)

Appartiene alla serie di picchiaduro più giocabili in assoluto, e si vede...

GRAFICA (8/10)

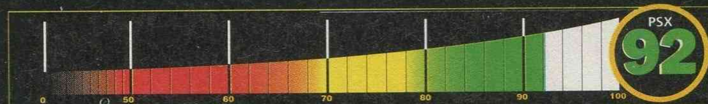
Ottimo il design cartoonesco degli sprite, nettamente migliorati i fondali, stavolta uno per ogni personaggio

SFIDA (8/10)

Nettamente più difficile del precedente, ma l'allenamento risolve ogni problema

SONORO (9/10)

Tracce audio di eccellente fattura (remix delle originali) ed effetti sonori d'autore



SOTTO CONTROLLO



N. B. Tutti i tasti sono riconfigurabili



Casa: UEP SYSTEMS

N°Giocatori: 1

Continua?: SÌ

Livelli di difficoltà: 1

COOL BOARDERS

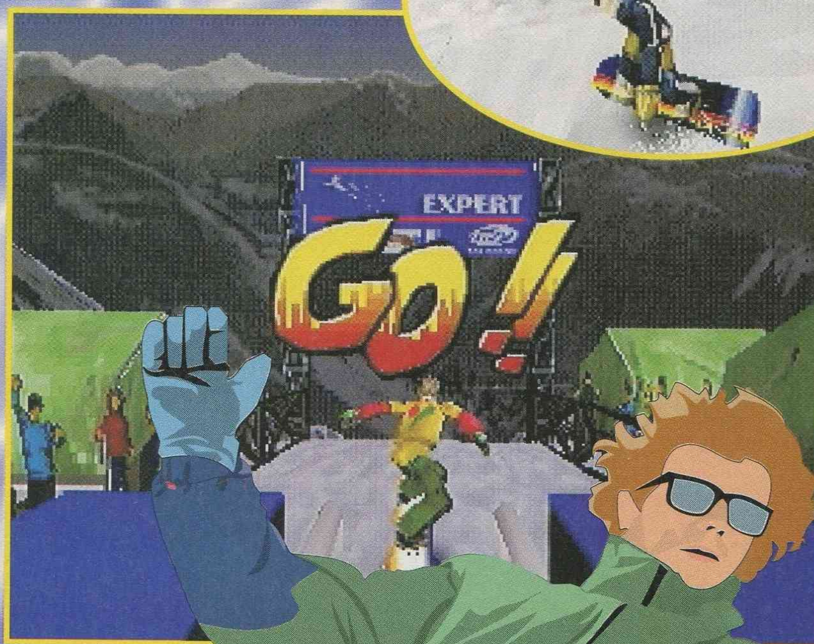


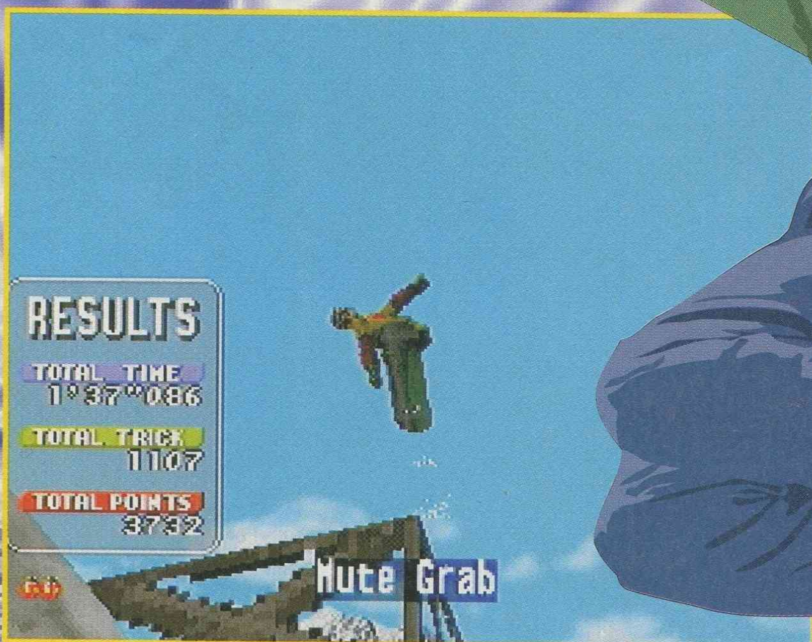
Come ogni specialità sportiva che si rispetti, anche lo snowboard, ancora poco conosciuto in Italia, ma popolarissimo in America e a quanto pare anche in Giappone, ha avuto la sua brava trasformazione videoludica, passando dalle piste da sci vere e proprie a quelle "virtuali" generate dalla Playstation, almeno in questo caso. Per quei pochi che non lo sapessero, lo snowboard si differenzia dallo sci vero e proprio, esclusivamente per l'utilizzo di una tavola (che ricorda molto uno skateboard senza rotelle), e per l'assenza delle racchette. Tutta la velocità viene quindi impressa sfruttando le pendenze e le varie deformità del terreno, ovviamente innevato, e, più importante ancora, è possibile eseguire delle incredibili acrobazie aeree dopo aver saltato da dislivelli più o meno alti. La Uep Systems, casa nipponica semisconosciuta, tenta quindi con questo *Cool Boarders*, di riproporre proprio il lato più acrobatico ed emozionante dello snowboard mettendo a disposizione del giocatore tre piste, in ordine crescente di difficoltà, tutte rigorosamente in forte pendenza costellate di ostacoli e di strapiombi nonché di "trampolini", per tentare i salti acrobatici più folli. La lunghezza dei tracciati realizzati in grafica poligonale e rivestiti di texture ben curate, è decisamente apprezzabile, le velocità che si riescono a raggiungere sono sicuramente elevate, e, con un bel po' di pazienza e di pratica, è anche possibile esibirsi in salti mortali, piroette e "derapate" sulla neve sicuramente emozionanti. Purtroppo però, *Cool Boarders* non manca di difetti: se da una parte la preparazione alle discese è completa sotto tutti i punti di vista





Sciare nel mezzo di questi canaloni innevati non è proprio facilissimo.







(si può scegliere fra sei tavole differenti, colorarle a piacere e cambiare l'abbigliamento del proprio atleta, uomo o donna), è a livello strutturale che non ci siamo. Tanto per cominciare manca una vera e propria modalità campionato, è possibile accedere cioè a tutte le piste fin da subito, e affrontarle esclusivamente senza avversari, creando al massimo un giocatore "fantasma" da battere successivamente. In poche parole, la sfida è sempre e comunque contro sé stessi, bisogna tentare di fare tempi sempre migliori e realizzare punteggi altissimi, grazie alle varie acrobazie. L'assenza del modo a due giocatori danneggia poi ulteriormente il tutto, e, tolta la manovrabilità un po' troppo scarsa e in generale difficoltosa, c'è un'altro elemento negativo che non può sfuggire: la ripetitività dei tracciati e dei bordo-pista, un continuo ammasso di rocce innevate che, se da una parte è indice di difficoltà per imparare a memoria i tracciati, dall'altra si rivela presto monotona oltre ogni limite. Un titolo per appassionati quindi (basti sentire il commento, parlato in perfetto stile americano), che non può però soddisfare tutti gli altri videogiocatori.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Lo scopo del gioco è fare più punti possibili grazie alle acrobazie in volo.



PISTAAA!!!

PRINCIPIANTE



Lunghezza: 2489 metri. Sterzata minima: 20,8 gradi Sterzata massima: 31,4 gradi Il primo tracciato permette di prendere confidenza con il sistema di controllo dello snowboard e di impratichirsi con i salti e le cunette. Ottimo anche per eseguire le prime e semplici evoluzioni al volo.

MEDIA



Lunghezza: 3437 metri. Sterzata minima: 26,3 gradi Sterzata massima: 39,2 gradi Questa pista, decisamente più lunga della precedente, mette alla prova gran parte di quello che avete imparato nel corso del primo tracciato. Sicuramente più complicata, ma non impossibile. Buona quantità di salti.

ESPERTI



Lunghezza: 3287 metri. Sterzata minima: 31,6 gradi Sterzata massima: 45.1 gradi Il tracciato in assoluto più difficile. Meno lunga della pista precedente ma con una quantità di salti e di curve enorme. Inutile cercare di affrontarla prima di aver provato le prime due discese fino alla nausea.







Gli alberi, sono solo alcuni degli elementi che vi complicheranno la vita.

COOLBOARDERS

Cool Boarders ricorda molto da vicino il primo titolo sportivo della SCEE in collaborazione con la ESPN, *Extreme Games*, dove si doveva affrontare tutta una serie di circuiti con pattini a rotelle, mountain bike e skateboards. Purtroppo, *CB* della Uep System, come il titolo della Sony, soffre di un sistema di controllo non molto preciso, decisamente complicato e a volte frustrante, soprattutto quando la difficoltà dei tracciati inizia a farsi sentire. In ogni caso, ciò che mina maggiormente la giocabilità del titolo è sicuramente l'impossibilità di affrontare altri avversari in modalità torneo, ma di limitarsi a gareggiare contro il proprio fantasmino salvato dalla gara precedente. Lo scopo del gioco è solo quello di migliorare il più possibile per realizzare evoluzioni sempre più complicate durante i salti, cosa che diventa abbastanza noiosa dopo alcune partite, ma soprattutto dopo che si sono sperimentate tutte le "posizioni" possibili. Un vero peccato, soprattutto se si considera che il motore grafico che muove il gioco è discretamente fluido e veloce, così come sono ben realizzati i movimenti dei personaggi e gli elementi di fondo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

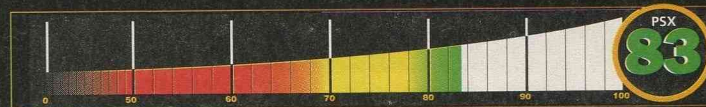
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (6/10)
Il sistema di controllo non è dei più immediati, e anche con un po' di pratica non migliora di molto

GRAFICA (7/10)
Fondali e paesaggi poligonali ben curati anche se non molto vari. Niente male i movimenti dei personaggi durante le acrobazie in volo

SFIDA (6/10)
Si sente la mancanza di una sezione campionato con la quale affrontare altri avversari. L'unica vera sfida è data dalla modalità "fantasmino".

SONORO (7/10)
Carini gli effetti della tavola sulla neve e delle urla digitalizzate durante le evoluzioni. Musiche nella media



SOTTO CONTROLLO



Per eseguire le evoluzioni durante il salto

Per dirigere la tavola

Per cambiare visuale

Per curvare bruscamente

Pausa/menu opzioni

Per saltare

N.B.: Il joypad è parzialmente riconfigurabile

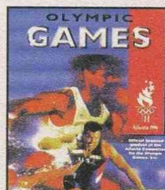
PARLI INTERNET?
www.dbline.it

Db-Line

VENDITA DIRETTA PLAYSTATION/SATURN DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00.

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066



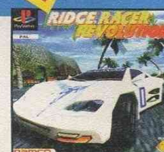
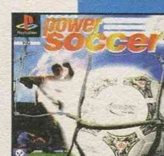


PLAYSTATION SONY
+ 2 JOYPAD
+ MEMORY CARD
+ 1 GIOCO
TUTTO A L.599.000 IVA INCL.

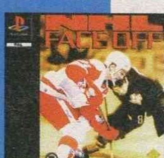
VOLANTE + PEDALIERA L. 149.000





PSX TEKKEN 2 L. 99.000





ASSAULT RIGS	L. 104.000	NBA TOURNAMENT	L. 79.000	SHELLSHOCK	L. 99.000
BUBBLE BOBBLE	L. 94.000	NATIONAL HOCKEY	L. 99.000	SLAM E JAM 96	L. 94.000
BUST A MOVE 2	L. 89.000	NEED FOR SPEED	L. 104.000	TOPOLINO	L. 89.000
CRITICOM	L. 89.000	OFF WORLD INTER.	L. 89.000	TOSHINDEN 2	L. 99.000
CYBERIA	L. 99.000	OLYMPIC GAMES	L. 99.000	TRACK E FIELD OLIMPIADI	L. 89.000
CYBERSPEED	L. 94.900	OLYMPIC SOCCER	L. 99.000	WIPE OUT	L. 99.000
FADE TO BLACK	L. 104.000	PANZER GENERAL	L. 99.000	WORLD CUP GOLF	L. 99.000
FIFA SOCCER 96	L. 84.000	POWER SERVE TENNIS	L. 99.000	WORMS	L. 99.000
FORMULA 1	L. 99.000	PRIMAL RAGE	L. 89.000	MEMORY CARD	L. 49.000
GUNSHIP 2000	L. 99.000	RAY MAN	L. 99.000	MEMORY CARD SUPER	L. 99.000
HEREBEKE'S POPOITTO	L. 89.000	RAYDEN PROJECT	L. 89.000	CAVO SCART PSX	L. 44.000
IMPACT RACING	L. 99.000	RESIDENT EVIL	L. 99.000	MOUSE	L. 64.000
LOADED	L. 99.000	REVOLUTION X	L. 89.000	CAVO ANTENNA	L. 49.000
LONE SOLDIER	L. 89.000	RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99.000		
MAGIC CARPET	L. 109.000	RISE 2 THE RESURRECTION	L. 89.000		
MORTAL KOMBAT 3	L. 99.000	SAMPRAS EXTREME TENNIS	L. 99.000		















PREZZI IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO. **TUTTI I GIOCHI SONO IN VERSIONE EUROPEA.**

SEGA SATURN




ALIEN TRILOGY	L. 99.000	ROAD RUSH	L. 104.000
BUBBLE BOBBLE	L. 89.000	TOSHINDEN REMIX	L. 89.000
BUST A MOVE 2	L. 89.000	TRUE PINBALL	L. 89.000
CYBERIA	L. 99.000	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	L. 99.000
FIFA SOCCER 96	L. 89.000	VIRTUA COP	L. 119.000
HEREBEKE'S POPOITTO	L. 94.000	VIRTUA FIGHTER 2	L. 109.000
NBA TOURNAMENT	L. 79.000	VIRTUA RACING	L. 99.000
NIGHTS	PREZZO SUPER!	VIRTUAL OPEN TENNIS	L. 99.000
OLYMPIC GAMES	L. 99.000	ADATTATORE UNIVERSALE	L. 49.000
OLYMPIC SOCCER	L. 99.000	CAVO SCART	L. 34.000
PANZER DRAGOON	L. 89.000	SATURN PISTOLA	L. 79.000
RAY MAN	L. 99.000	JOYPAD EXPLORER	L. 49.000






SATURN CONSOLE + 1 JOYPAD
+ GIOCO A SCELTA
TUTTO A L.579.000 IVA INCL.

ATHLETE KINGS
L. 99.000



ULTRA 64 DISPONIBILE!

COUPON DA COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A DB-LINE PER RICEVERE:

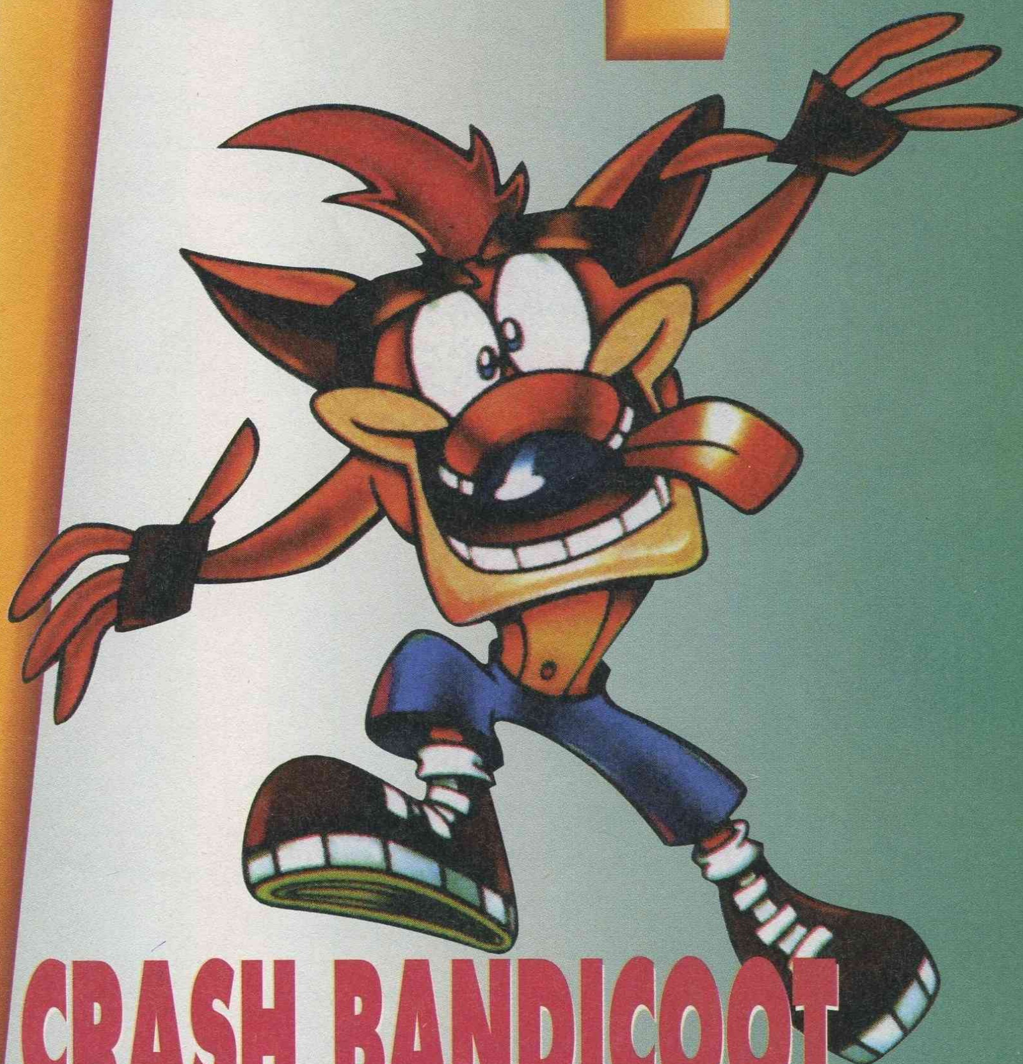
IN OMAGGIO
IL LISTINO PRODOTTO

NOME E COGNOME ____________
VIA ____________ N° ____
CAP ______ CITTA' ____________ PROV. ____
PROFESSIONE ____________ ETA' ____

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

GAME POWER 9
ANNO 1996

Help



CRASH BANDICOOT

PSX

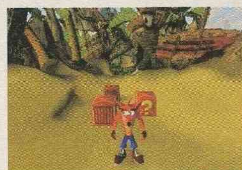
CRASH BANDICOOT
1° PARTE

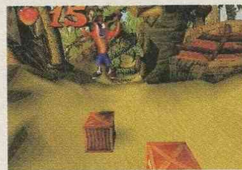


La prima parte della soluzione di Crash Bandicoot comprende solo la prima isola. Alla maggiorparte di voi potrà sebrare piuttosto semplice, ma conviene sapere alcune cose particolari se si ha intenzione di portare a termine il gioco in maniera completa e avere accesso agli schermi aggiuntivi oltre che al finale alternativo che il titolo mette a disposizione.
Innanzitutto, per poter avere le gemme richieste per finire il gioco correttamente, bisogna fare attenzione e non morire dopo l'ultimo check point di ogni sezione (in alcuni casi non sarà sufficiente).
In più, alcune icone raffiguranti il Dr. Brio sono nascoste, e per poter accedere al suo schermo bonus bisogna sapere esattamente dove si trovano. Un ultimo consiglio, per poter finire un livello con "perfect" dovrete rompere tutte le casse che troverete sullo schermo. Ha inizio la caccia al malefico Dr. Cortex!



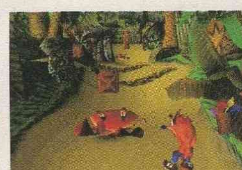
N. Sanity Beach
Check Point: 1
Bonus: Nessuno
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: No

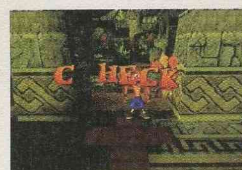

Dopo l'arrivo sulla spiaggia dovrete fare conoscenza con le diverse casse del gioco.


Su quella a righe si deve saltare più volte per avere più mele, quella con il punto di domanda contiene una vita.


La cassa con la maschera serve per diventare invincibile, quando ne avrete raccoltre tre.


Le casse con la freccia indicano che ci si può saltare sopra per avere accesso alla cassa che si trova sopra di essa.


I granchi, come tutti gli animali della prima isola, posso essere spazzati via, o è possibile saltargli in testa per eliminarli.


Una volta superate le scale raggiungerete il Check Point. Da questo punto in poi non dovete morire per fare Perfect.


Raccolta la terza maschera distruggerete casse e nemici senza alcuna fatica, fate attenzione a non correre troppo.


Dietro questa specie di muretto si nasconde una cassa che non dovete dimenticare di prendere.


Al bivio, andate prima a sinistra prendete le due casse e ritornate indietro per andare alla vostra destra verso il ponte.


È il primo livello e già le cose si fanno difficili. Saltate sulla cassa grigia per far apparire il ponte.


Adesso dovete saltare su tutte le casse senza perderne nessuna. Se doveste cadere dovrete ricominciare il livello.


Saltate l'ultima voragine, raccogliete l'ultima cassa di fronte al piccolo altare saltateci sopra e...



...godetevi il primo perfect della partita e la prima gemma raccolta. A questo punto avete risolto l'1% del gioco.





Jungle Rollers
Check Point: 2
Bonus: Tawna
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: Verde


In questo livello troverete un nuovo tipo di cassa, la cassa TNT. Che esploderà immediatamente se usate il vortice.


Oppure inizierà un conto alla rovescia se doveste saltarci sopra. Se avete delle maschere non morirete per


Le puzzole sono i nuovi animali che cercheranno di sbarrarvi il passo. Non sono molto difficili da evitare o eliminare.


Prima della voragine raccogliete le mele della cassa a righe e distruggete la cassa con la freccia.


Le piante carnivore non possono muoversi, perciò basterà usare il vortice in loro prossimità per eliminarle.


Le ruote di pietra si dimostrano letali se non le superate con una buona dose di tempismo.


Troverete la prima icona di Tawna poco prima di dovere affrontare una pianta carniovora.


Le cose cominciano a farsi difficili, ma non è nulla rispetto a quello che vi aspetta più avanti.


Il Check Point si trova prima di un muro di casse. In questo livello non è ancora possibile ragiungere il Perfect.

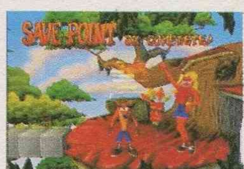

Prima delle due ruote troverete la cassa che contiene la seconda icona di Tawna. Ne manca solo una, adesso.


Fate attenzione al salto che segue. Le due ruote si muovono con sincronia, perciò non dovrebbe essere difficile.


Raccogliere la vita che si trova tra le due casse di TNT è pericoloso. Fatelo solo se siete protetti da almeno una maschera.


Più avanti troverete la terza icona di Tawna, che vi permetterà, finalmente di entrare nello schermo bonus.


Il primo schermo bonus non è assolutamente difficile da portare a termine, cercate di non cadere lateralmente.


Raggiunta la bionda Tawna potrete salvare la posizione. Avete risolto il 3% del gioco.


Le voragini e le ruote diventano passaggi più difficili. Aspettate che la ruota passi al centro e poi saltate.


Sempre peggio! Due ruote che si muovono in maniera diversa. Fate molta attenzione anche alle puzzole.


The Great Gate
Check Point: 1
Bonus: Tawna
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: Gialla


Anche in questo caso, dovrete prima avere la gemma gialla per poter realizzare un Perfect.


Saltate sulle casse di gomma con le freccie gialle fino a raggiungere le piattaforme superiori.


La cassa con il punto di domanda è la prima icona di Tawna. Fate attenzione a non essere schiacciati dal blocco.


Saltando sulla scaletta formata dalle casse riuscirete a guadagnare un'altra preziosa vita.


Usando il vortice farete in modo che la piattaforma ritorni diritta, saltateci sopra e raggiungete il blocco di gomma.

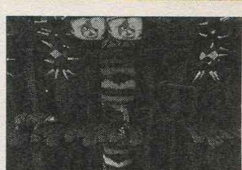

Una volta raggiunta la cima vi troverete di fronte alla cassa che contiene il Check Point.


Per raggiungere e rompere la cassa con la maschera dovrete utilizzare il guscio della tartaruga come trampolino.


Superati i primi spuntoni. Basta aspettare che tremino per capire quando stanno per salire, prendete l'icona di Tawna.


Le piattaforme verdi sono scivolose. Fate anche attenzione ai bracieri. Una piccola fiammela annuncia la fiammata.


Per eliminare gli indigeni dovrete saltare loro in testa, e quando saranno piegati, utilizzare il vortice per liberarvene.

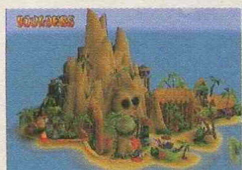

Tra gli spuntoni e la tartaruga troverete la terza icona di Tawna, e l'accesso allo schermo bonus dove salvare.


Dopo essere saltati tra le due casse a righe atti-verete il TNT, allontanatevi velocemente.

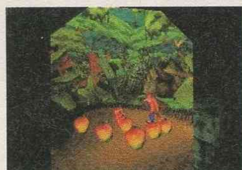

Superate il ponte di casse come avete fatto nel primo livello e saltate. Avete superato il 7% del gioco.


Finita la sezione bonus vi troverete in dirittura di arrivo. Saltate sull'altare e concludete il livello, niente gemme, però.

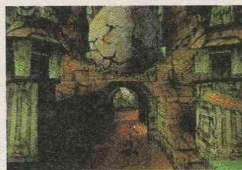




Boulders
Check Point: 1
Bonus: Nessuno
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: No



Le mele che formano una freccia vi indicano la strada che dovrete prendere, in questo livello alla Indiana Jones.



Appena superata la grotta, un enorme masso comincerà a inseguire il pover Crash Bandicoot.



Continuate a correre per evitare di essere trasformati in polpetta dal masso rotolante.



Raggiunta la prima caverna potrete riprendere un po' di fiato e raccogliere un'altra utilissima vita.



Saltate gli steccati e raccogliete tutte le casse. Altrimenti non potrete realizzare il Perfect necessario.



Una volta raggiunto il Check Point, preparatevi a una difficile impresa. Questa volta le cose saranno più difficili.



Saltate all'ultimo momento per riuscire a raggiungere i piloni che si trovano in mezzo al baratro.



Seguite la strada fatta dalle mele per evitare di cocciare contro i tralicci e perdere tempo prezioso e vitale.



Saltate e utilizzate il vortice in volo per rompere le casse ed evitare di rallentare troppo.



Ancora una sezione da infarto. Il masso continuerà a inseguirvi anche lungo i burroni con i piloni, siamo quasi arrivati.



Una volta raggiunto l'altare, se avrete preso tutte le casse, e non sarete morti dopo l'ultimo Check Point...



...la ricompensa sarà una seconda gemma e un altro Perfect che vi permetterà di salvare la posizione. 9% del gioco.



Upstream
Check Point: 2
Bonus: Tawna
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: Gialla



La prima cassa superata la foglia che affonda nasconde già l'icona di Tawna, che si rivelerà utile in seguito.



I grossi quadrifogli affondano dopo poco tempo che vi ci trovate sopra, per cui muovetevi in fretta.



Il primo check point si trova alla fine della cascata. Non smettete di muovervi sul ponte, rischiate di scivolare.



La seconda icona di Tawna è facile da raggiungere, ma fate attenzione ai pesci che saltano fuori dall'acqua.



A differenza delle foglie che affondano, quelle tonde girano su se stesse, togliendovi la giusta posizione del salto.



La terza icona di tawna la troverete dopo aver superato le fauci della pianta carnivora.



Saltando su tutte le casse, fate attenzione a spostarvi prima di cadere nel vuoto, mano a mano che si rompono.



Raggiunta Tawna Avrete raggiunto il 13% dell'intero gioco. Salvare, a questo punto ci sembra obbligatorio.



Papu Papu
È il primo Boss del gioco, anche se può sembrare pericoloso è piuttosto goffo.



Quando lo stregone cerca di colpirvi con il suo bastone della medicina, evitatelo e saltategli in testa.



Lasciate che si sfoghi e ripetete l'operazione senza essere colpiti.


Il terzo colpo che affibbierete al grasso stregone porrà fine alle sue e alle vostre sofferenze.


Rolling Stone
Check Point: 3
Bonus: Tawna, N. Brio
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: Blue


All'inizio del livello troverete subito la prima icona di Tawna. In questo livello ci saranno anche quelle di N. Brio.

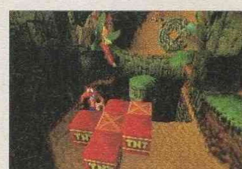

Le apparizioni delle piante carnivore si faranno più frequenti, freddatele nel solito modo e proseguite.


Le ruote di pietra diventano più difficili da superare, anche perché spesso si trovano tra due baratri. Ci vuole tempismo.

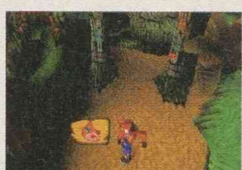

Sempre più difficile. Dovrete attendere che la ruota sia lontana, superare l'abisso ed evitare la tartaruga.

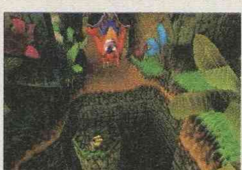

Non rompete la cassa con la freccia. Usatela per distruggere la cassa con le righe e avrete la prima icona diN. Brio.


Il primo Check Point si trova prima di un burrone, subito dopo avrete a che fare con una situazione poco piacevole.


Saltate sulle casse senza toccare quelle di TNT. Nell'angolo in alto a sinistra troverete la seconda icona di N. Brio.


I passaggi successivi diventano ardui. Alcuni dei piloni hanno la brutta abitudine di cedere sotto il peso di Crash.


Raccogliete la seconda icona di Tawna prima di raggiungere la sezione con le piattaforme in movimento.


Ancora una volta dovrete fare affidamento sul vostro tempismo. I piloni si muovono ma sono piuttosto lenti.


Un baratro con un pilone che cede. Due ruote di pietra e un altro baratro. È il passaggio più difficile incontrato, per ora...

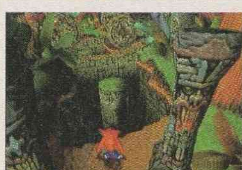

La terza icona di tawna vi dà un'ottima opportunità per salvare la posizione, non sprecatela.


Il ponte di casse deve essere distrutto, ma se proprio non ve la sentite, è sufficiente camminarci sopra.

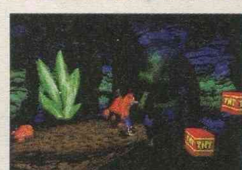

Lo stesso discorso vale per la scala. Logicamente, se decidete di "affrontarlo" cercate di essere precisi e veloci.

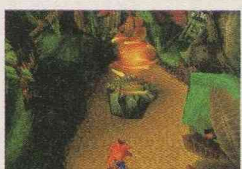


Tawna vi permetterà di salvare la posizione, e a questo punto avrete risolto il 13% del gioco.


Gli ultimi difficili passaggi da affrontare con estrema cautela. Aspettate sempre il momento giusto per saltare.


Poco prima dell'altare che segna la fine del livello, troverete la terza icona di N. Brio, e l'accesso al bonus.


Una montagna di casse di dinamite segnano il cammino verso 6 nuove vite. Comunque, non potrete salvare.


Siamo arrivati finalmente in fondo. Ma il bello deve ancora cominciare, ve lo possiamo garantire.


Hog Wild
Check Point: 2
Bonus: Nessuno
Gemma Perfect: Clear
Gemma Richiesta: No


Questa sezione si svolge in groppa a un cinghiale inferocito, nessuno gli ha spiegato che, a volte, si può frenare.


Saltere gli abissi iniziali è un gioco da ragazzi. Basta premere il pulsante al momento giusto.


Non dimenticate che non bisogna prendere tutte le casse senza mai morire per avere il Perfect agognato.


I piloni appuntiti, oltre a essere pericolosi tendono ad allontanarvi dalle casse che si trovano sul percorso.


Gli indigeni non si accontentano più di spingere via il povero Crash, risultando letali anche se gli si salta in testa.

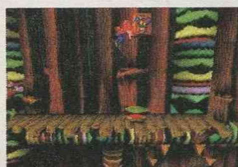

Per saltare sui due tamburi dovrete agire con un certo anticipo, pena una caduta senza fine.


Tenete sempre presente che le casse sono importantissime. Qui lanciatevi subito sulla destra per prenderle tutte.


Gli spiedi con i cinghiali sono letali. Il primo si deve saltare, il secondo evitare, passandogli sotto, e il terzo saltare.


L'utlimo indigeno è sfuggente. Fino all'ultimo non si capisce dove si sposti. Un consiglio, spostatevi verso destra.


Native Fortress
Check Point: 5
Bonus: Tawna
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: Rossa


Dopo essere saliti sulle piattaforme, non utilizzate il vortice per eliminare la tartaruga. Usate il guscio per la maschera.


Ancora piante carnivore. Ormai dovreste essere esperti nel distruggere queste rose un po' troppo cresciute.


Raddrizzate una piattaforma e, prima di allontanarvi fate lo stesso con quella superiore, è il modo più veloce.


Arrivati al secondo livello di piattaforme ci si metterà anche il fuoco a creare problemi.

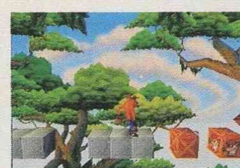

Anche i Check Point si trovano in punti poco pratici. Un piccolo sbaglio saltando sulla cassa e... addio!

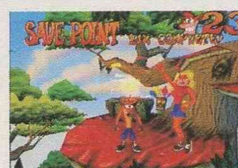

Utilizzate lo scudo dell'indigeno per raggiungere la cassa con la vita addizionale. Quindi, spazzatelo via.


Velocemente rompete tutte le casse e, prima che la dinamite esploda saltate sulla piattaforma verde a sinistra.


Arrivati all'ennesima sezione con le piattaforme girevoli, troverete la terza icona di Tawna. Si salva, ragazzi.


Il primo passaggio è decisamente semplice. Rompete le casse evitando di cadere di sotto.

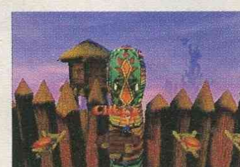

Adesso basta un po' di precisione. Una cassa dopo l'altra, senza fretta e con la giusta calma.

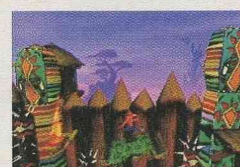


Questo salvataggio vi porterà ad avere risolto il 21% del gioco.


Salite nuovamente utilizzando le casse di gomma con le frecce gialle, fino a raggiungere l'ultimo piano della fortezza.


Dopo aver preso il Check Point, sulla piattaforma dove c'è la tartaruga torverete un passaggio segreto utilissimo.


Rompete la cassa con il check Point successivo e preparatevi a un arduo futuro, ogni salto sarà un grosso rischio.


Le piattaforme verdi si mischiano ai piloni appunti e ai bracieri in un letale puzzle.


Il passaggio dei tre braceri nasconde un altro passaggio che regala un'altra vita.


Salendo verso l'altare di fine livello, rompete tutte le casse che trovate lungo la salita.


Un'ultima vita, in alto a sinistra, qualche mela in più, se ci tenete, e anche questa è fatta.

RANDOM

ASSAULT RIGS

PER OTTENERE TUTTE LE ARMI:
PSX premete sinistra, destra, sinistra, sinistra, destra, sinistra, destra, sù, giù, sù, sù, giù, sù, giù, giù.

PER DIVENARE INVINCIBILE:
Premete sinistra, x, sinistra, x, sinistra, sinistra, x, destra, x, destra, x, x.

THEME PARK

PER OTTENERE LE ATTRAZIONI:
PSX Cominciate una nuova partita e nella schermata della scheda personale del parco inserite il seguente codice, " BOVINE", nella riga corrispondente a SURNAME. Una volta iniziata la partita posizionatevi davanti al cancello d'entrata del parco e premete contemporaneamente tutti I tasti del joypad, e continuate a mantenerli premuti fino a quando non apparirà una finestrella che vi chiederà se vorrete utilizzare il codice in questione, rispondete positivamente.

AGILE WARRIOR

PER RICARICARE L'ENERGIA DEGLI SCUDI E DEL CARBURANTE:
PSX durante la pausa premete I seguenti tasti, sinistra, quattro volte quadrato, sù, tre volte triangolo, destra, cerchio, giù, x, quattro volte R1, quatttro volte L1, quattro volte R2, quattro volte L2.

PER AVERE IL MASSIMO DELLE MUNIZIONI:
premete sinistra, quattro volte quadrato, sù, tre volte triangolo, destra, cerchio, giù, x, quattro volte R1, quattro volte L1, quattro volte L2, quattro volte R2.

PER OTTENERE UN RINFORZO AEREO:
premete sinistra, quattro volte quadrato, sù, tre volte triangolo, destra, cerchio, giù, sei volte x.

MYST

PSX

PER VEDERE DELLE SEQUENZE IN FMV SUGLI AUTORI DEL GIOCO:
al logo " Cyan " , premete I pulsanti L, R, e start fino a quando non parte la sequenza.

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

SATURN

PER GUARDARE I FILMATI:
in ogni punto del gioco premete e tenete premuto destra, x, z e resettate il Saturn. Quando tornate alla schermata principale selezionate la sequenza desiderata e premete A.

KILLER INSTINCT

SNES

PER AUMENTARE LA VELOCITÀ DI GIOCO:
alla schermata del versus screen premete sinistra, R, A, B, per giocare a velocità ridotta. Premete destra, L, X, Y per giocare in Fast Speed. Premete destra, R, A, B per giocare nella modalità Faster Speed. Infine, premete sinistra, L, X, Y per la modalità Super Fast Speed.

GEX

SATURN

PER FAR VOLARE LA LUCERTOLONA:
In qualsiasi punto del gioco mettete il gioco in pausa, quindi premete sinistra, C, giù, sinistra, destra automaticamente. Premete e tenete premuto X, quindi muovete la croce direzionale dove meglio credete e vedrete la lucertolona volare.

MECHWARRIOR 3050

SNES

LIVELLI DI GIOCO:
inserite la password 65C816 per la seconda missione. Inserite il codice B1gBND per la terza missione. FSPRNG per la quarta missione e YHWX11 per la quinta., A, giù, destra, sinistra. Se tutto è stato eseguito correttamente, il gioco uscirà dalla pausa

PERGIOCO®

PlayStation

Videogiochi

3D LEMMINGS	74.900
ACTUA SOCCER	74.900
ADIDAS POWER SOCCER	94.900
AGILE WARRIOR	94.900
ALIEN TRILOGY	99.900
ANDRETTI	109.900
ASSAULT RIGS	69.900
BIG HURT BASEBALL	89.900
BUBBLE B./RAINBOW ISL.	69.900
BUST A-MOVE 2	79.900
CHESSMASTER 3D	89.900
CRITICOM	79.900
CYBERIA	99.900
CYBERSPEED	69.900
D	99.900
DAVIS CUP TENNIS	89.900
DESCENT	79.900
DISCWORLD	89.900
DOOM	99.900
EXTREME PINBALL	89.900
FADE TO BLACK	99.900
FIFA SOCCER '96	74.900
FORMULA 1	99.900
GALAXY FIGHT	79.900
GEX	79.900
GUNSHIP	89.900
HEBEREKE'S POPOITTO	89.900
HI-OCTANE	99.900
IMPACT RACING	94.900
IRON MAN X/O	89.900
JOHN MADDEN	109.900
JOHNNY BAZOOKATONE	69.900
JUPITER STRIKE	69.900
KILEAK THE BLOOD	89.900
KILLING ZONE	79.900
KRAZY IVAN	89.900
LOADED	94.900
LONE SOLDIER	59.900
NAMCO MUSEUM VOL.1	94.900
NBA In the Zone	89.900
NBA LIVE '96	69.900
NEED FOR SPEED	99.900
NFL GAME DAY	94.900
NFL QUARTERBACK '97	89.900
NHL FACE OFF	94.900
NOVASTORM	69.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EX.	79.900
OLYMPIC GAMES	94.900
OLYMPIC SOCCER	94.900
ONSIDE	94.900
PANZER GENERAL	94.900
PETE SAMPRAS EXTR.TENNIS	94.900
PGA TOUR GOLF '96	99.900
PRIMAL RAGE	94.900
PRO PINBALL THE WEB	84.900
RAGIN' SKIES	94.900
RAPID RELOAD	79.900
RAYMAN	94.900
RESIDENT EVIL	99.900
RESURRECTION Rise Robots 2	94.900
REVOLUTION X	59.900
RIDGE RACER REVOLUTION	94.900
SHELLSHOCK	89.900
SHOCKWAVE ASSAULT	99.900
SLAM 'N' JAM	89.900
SPACE HULK VENGEANGE	99.900
STARBLADE ALPHA	89.900
STARFIGHTER 3000	99.900
STREET FIGHTER ALPHA	94.900
TEKKEN	99.900
TEKKEN 2	99.900
THE RAIDEN PROJECT	84.900
TIME COMMANDO	109.900
TOMB RAIDER	99.900
TOSHINDEN 2	94.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	69.900
TOTAL NBA	94.900
TRACK & FIELD	89.900
TRUE PINBALL	59.900
VIEWPOINT	99.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	104.900
WING COMMANDER III	99.900
WIPE OUT	89.900
X-COM Enemy Unknown	74.900
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	94.900

PlayStation

PLAYSTATION SONY 449.000

Accessori

CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION	49.900
MEMORY CARD SONY	49.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
MAD CATZ VOLANTE PSX	139.000
NEGCON PAD A VOLANTE	99.900
PER4MER VOLANTE PSX	119.900
RACING CONTROLLER	59.900
ASCIIPAD	49.900
CONTROL STATION PAD	49.900
CONTROLLER ASCII PAD	69.900
CONTROLLER ORIGINALE	59.900
PSX1 BASIC PAD	54.900
PSX2 UPGRADE PAD	69.900
STATION MASTER PAD	59.900
JOYSTICK ANALOGICO	119.900
PSX ARCADE JOYSTICK	59.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900
MOUSE PLAYSTATION	59.900

Saturn

SATURN ONLY 499.000

Accessori

ADATTATORE 6 GIOCATORI	99.900
MEMORY CARD	109.900
UNIVERSAL GAME ADAPTOR	39.900
PHOTO CD OPER. SYSTEM	59.900
ARCADE RACER VOLANTE	139.900
RACING CONTROLLER	59.900
ENFORCER PISTOLA	79.900
CONTROL PAD	54.900
SAT II UPGRADE PAD	54.900
TERMINATOR PAD	49.900
VOYAGER PAD	49.900
SATURN ARCADE JOYSTICK	89.900

Videogiochi

3D LEMMINGS	89.900
ALIEN TRILOGY	89.900
ALONE IN THE DARK Jack is Back	89.900
ATHLETE KINGS (DECATHLON)	99.900
BATTLE MONSTERS	69.900
BIG HURT BASEBALL	94.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUST A-MOVE 2	79.900
CYBER SPEEDWAY	79.900
CYBERIA	99.900
DAYTONA USA	69.900
DESTRUCTION DERBY	94.900
DISCWORLD	94.900
EURO '96	119.900
FIFA SOCCER '96	79.900
FORMULA 1 CHALLENGE	99.900
GEX	79.900
HI-OCTANE	99.900
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	59.900
IRON MAN X/O	89.900
JOHNNY BAZOOKATONE	69.900
KILLING ZONE	89.900
MAGIC CARPET	94.900
MORTAL KOMBAT 2	69.900
NIGHTS	99.900
NIGHTS + CONTROL PAD	159.900
PANZER DRAGOON	59.900
PANZER DRAGOON II ZWEI	99.900
RAYMAN	94.900
SEGA RALLY	124.900
SLAM 'N' JAM	89.900
STARFIGHTER 3000	99.900
STORY OF THOR 2	89.900
TITAN WARS	89.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT3	89.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.900
WIPE OUT	89.900
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	84.900

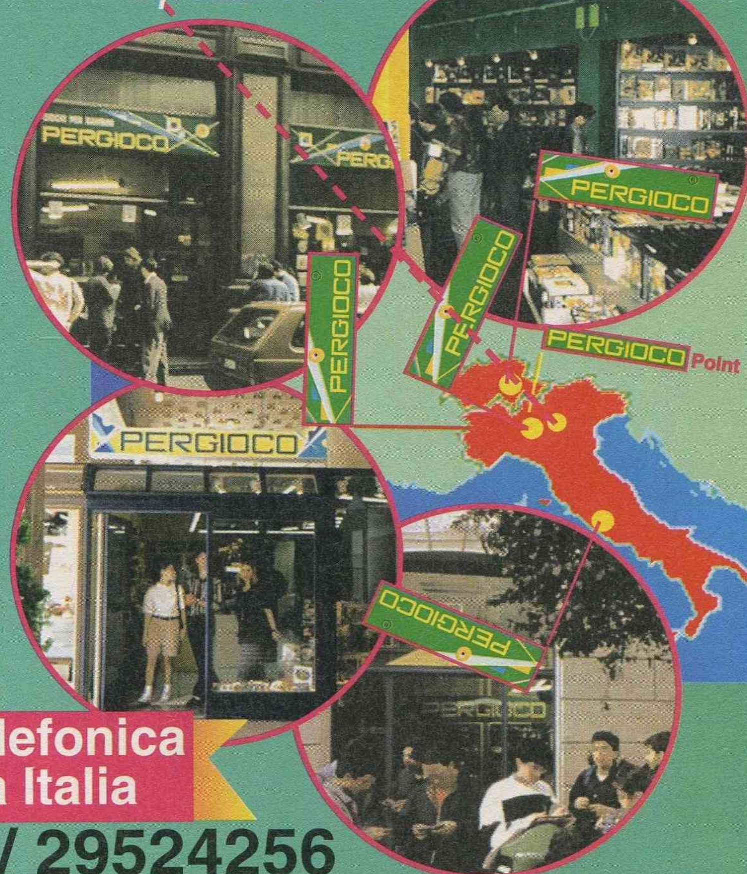
GameBoy

GAME BOY 89.000

Videogiochi

ASTERIX & OBELIX	64.900
BASEBALL	44.900
BATMAN FOREVER	44.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	64.900
DUFFY DUCK	54.900
EARTHWORM JIM	59.900
FIFA SOCCER '96	64.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
JOHN MADDEN '96	59.900
KILLER INSTINCT	39.900
LAMBORGHINI AMER. CHALL.	59.900
LOONEY TUNES	54.900
MEGA MAN V	64.900
MICKEY MOUSE 5	79.900
MILON'S SECRET CASTLE	39.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
NBA ALL STARS	59.900
NIGEL MANSELL'S RACING	59.900
OLYMPIC SUMMER GAMES	69.900
PGA TOUR GOLF '96	59.900
PINOCCHIO	69.900
POCAHONTAS	69.900
PREHISTORIK MAN	59.900
RACE DAYS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
STAR TREK GENERATION	69.900
STREET FIGHTER II	59.900
SUPER BATTLE TANK	49.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
TARZAN	59.900
TAZMANIA	54.900
TETRIS BLAST	59.900
TITUS THE FOX	59.900
TOSHINDEN	59.900
TOY STORY	69.900
TRACK & FIELD	59.900
VEGAS STAKES	69.900
YOGI BEAR	54.900
ZELDA Link's Awakening	44.900

A BRESCIA
il nuovo negozio PERGIOCO
in via Trieste 4/A
fra piazza Duomo e via Dieci Giornate.



vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate **02 / 29524256**

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire.

I negozi PERGIOCO dove

MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

BRESCIA via TRIESTE 4/A
Fra Piazza Duomo e via Dieci Giornate

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
Nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point **MONZA (MI) via CAIROLI 5**

PERGIOCO

Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino. I prezzi comprendono IVA e POSSONO VARIARE.

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4



Virtua Fighter Kids



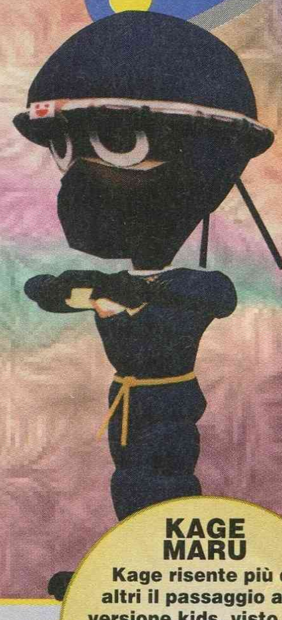
In Giappone, primeggiare nel settore di propria competenza va al di là della normale competizione aziendale. I gruppi di sviluppo della Sega, infatti, conducono da tempo una piccola "guerra" interna per tentare di surclassare i propri colleghi. Tutto ciò provoca, ogni tanto, qualche problema in sala giochi, dove c'è il rischio che alcune uscite risultino troppo ravvicinate (*Fighting Vipers* del gruppo AM2 e *Last Bronx* del gruppo AM3, per esempio) e che il periodo di utilizzo di una costosa scheda venga limitato fortemente. Per il Saturn (unica console beneficiaria delle "lotta" fra dipartimenti), invece, questa contesa è una vera manna dal cielo, visto che ogni schermaglia fra i programmatori nipponici rimpingua la ludoteca del 32 bit Sega di un titolo, molto spesso, più che valido. È il turno del dipartimento AM2, che gioca una carta a sorpresa realizzando il suo ultimo prodotto direttamente sulla scheda ST-V (basata sull'hardware del Saturn). Non si tratta però di uno sconosciuto pretendente al trono, ma di uno scherzaccio alla grande che trae ispirazione dalla serie (attualmente) più celebre della Sega, quel



WOLF HAWKFIELD
L'indiano dalle terribili e devastanti proiezioni si conferma come personaggio da temere se utilizzato da mani esperte

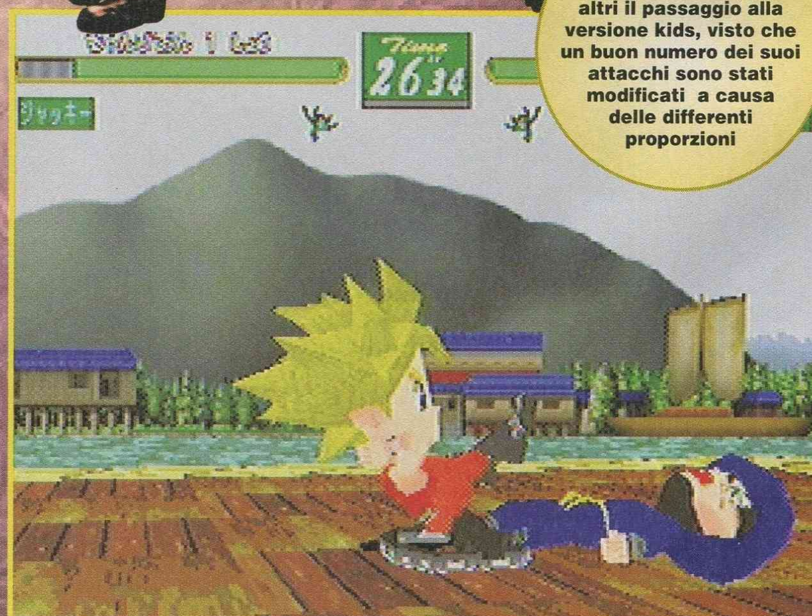


SARAH BRYANT
La lottatrice americana, anche in versione "small", mantiene intatto il suo carico di sex-appeal, scusate se è poco...



KAGE MARU
Kage risente più di altri il passaggio alla versione kids, visto che un buon numero dei suoi attacchi sono stati modificati a causa delle differenti proporzioni





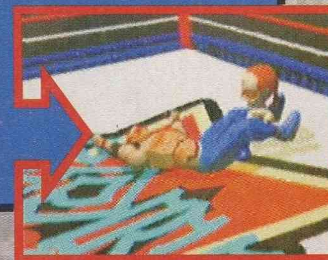
VIVA I BASSETTI

Una sorta di allenamento condotto in maniera parallela (ed estremamente esilarante) per grandi e piccoli combattenti









Virtua Fighter responsabile del vertiginoso aumento di vendite della console. La trovata dei furbi programmatori è presto detta: trasformare gli eroi virtuali del famoso picchiaduro in buffi personaggi super deformed, falsando le proporzioni della testa e del corpo fino a renderli simili a dei bambini (kids, appunto)! Per adattare i protagonisti alla loro nuova "condizione" (che viene introdotta da un filmato iniziale veramente spassoso) sono stati effettuati piccoli aggiustamenti alla struttura base di *Virtua Fighter 2*. Innanzitutto, modificando le dimensioni della testa, così come quella delle braccia e delle gambe, sono state cambiate (solamente dal punto di vista grafico, comunque) le sequenze di esecuzione di alcune mosse, in modo da rendere più credibile l'effettivo contatto fra i due combattenti in lotta. Ma la principale differenza rispetto alla versione normale è costituita dalla grafica, che ha subito un restyling completo per potersi meglio adattare alla revisione estetica portata dai "kids". I protagonisti sfoggiano ora un aspetto decisamente esilarante, con fisici minuscoli e occhioni da manga: gli sguardi corrucciati che carat-



Le espressioni dei giovani lottatori di *Virtua Fighter Kids* sono una delle differenze grafiche più spassose della "variazione sul tema" della Sega.



LION RAFALE

Il più giovane lottatore, proviene dalla Francia, e ha subito alcune modifiche grafiche nello stile di combattimento



JACKY BRYANT

La serie Virtua viene battezzata dagli sponsor! Precisamente, la nota marca (in Giappone) di the "Java", che Jacky sfoggia sorridente

JEFFRY MCWILD

Certo che per vedere un bambino con la barba bisognava davvero aspettare un Micciulli, o un gruppo di programmatori giapponesi








Le animazioni dei personaggi traggono liberamente spunto dai manga di marca nipponica. Un'ottima variazione sul tema, che soddisferà i giocatori più giovani.


Anche le ambientazioni dei combattimenti sembrano essere state oggetto di un completo restyling. Adeguandosi ai giovani personaggi del gioco.

terizzano i mini-eroi durante gli scontri, così come le espressioni di paura che si animano sui loro volti nel momento in cui subiscono una presa, sono veramente meritevoli di rimanere nell'immaginario dei possessori di Saturn. Tutti i fondali sono stati rielaborati in chiave infantile e anche gli elementi di contorno, come gli indicatori di energia e di tempo, sono stati adattati. La benevola (e probabilmente lucrosa) presa in giro raggiunge un tale punto di pignoleria che anche le sequenze iniziali di *Virtua Fighter 2*, comprendenti diverse dimostrazioni di lotta fra i protagonisti, sono state rifatte ad arte con i mini-lottatori.
Per quanto riguarda invece le opzioni disponibili, rispetto a *VF2* si possono segnalare delle (minime) innovazioni nella schermata rappresentata dal volto di Akira (osservatela con molta attenzione perché, di tanto in tanto, sullo sfondo si possono veder apparire fugacemente i baby protagonisti alle prese con qualche scherzetto, assolutamente degno dell'età che dimostrano). Oltre al livello di difficoltà e al numero dei round da disputare, si può decidere il grado di danno da infliggere all'avversario (o che l'avversario può infliggere al nostro personaggio) e la grandezza del ring (cosa, quest'ultima, che nella versione normale richiedeva un apposito cheat-mode). La vera novità è comunque costituita dall'opzione "Combo Tukuuru", che cela dietro un nome alquanto misterioso un sistema per l'attivazione automa-







PAI CHAN

Assolutamente identica alla sua sorellona, ne attinge le stesse mosse e lo stesso amore per la natura agreste. "Tanto gentile e tanto onesta pare..."

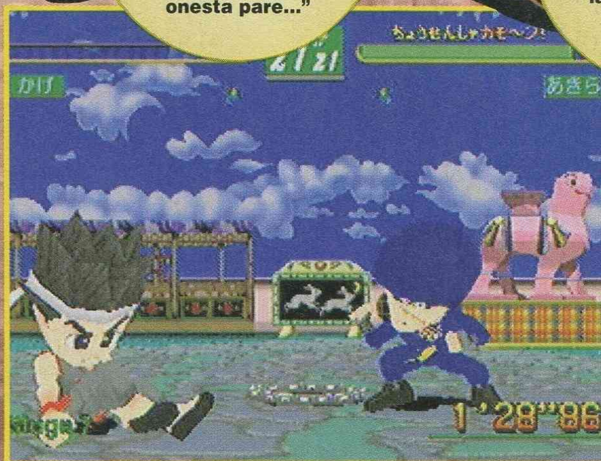


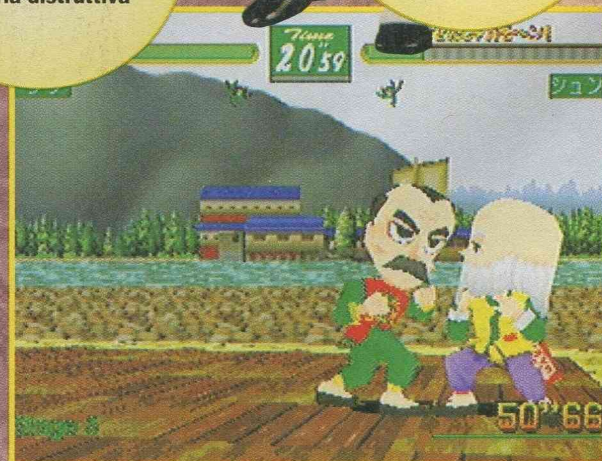
AKIRA YUKI

Nonostante la stazza ridotta, Akira mantiene inalterato lo stile d'attacco e, soprattutto, la furia distruttiva

LAU CHAN

Cattivo quanto la controparte adulta, è sempre molto pericoloso negli attacchi portati con le gambe e nelle micidiali prese


Kage mette a terra il piccolo Akira in una delle sue innumerevoli proiezioni. Sono piccoli, ma pericolosi...


L'esperienza gioca il suo ruolo. Anche se ridotti alle dimensioni di due adolescenti, i vecchietti di *VF*, sanno difendersi.

tica delle combo, pensato appositamente per i più giovani e meno smaliziati giocatori. Attraverso una comoda schermata, infatti, sarà possibile programmare la combinazione di mosse preferite, impostando perfino il tempo di esecuzione nelle singole pressioni dei tasti. Nel caso qualcuno ritenga che il rimedio possa risultare peggiore del male (c'è da studiarsi il manuale prima di poter usare in maniera soddisfacente questa opzione...), i programmatori hanno pensato bene di pre-impostare dieci differenti combo pronte per l'uso. Sfortunatamente, però, le novità introdotte dal gioco si fermano qui, visto che tutto il resto è stato ripreso in carta carbone dal secondo capitolo della serie. Ritroviamo quindi le stesse mosse (sempre numerosissime e ben fatte, comunque) che già abbiamo imparato a memoria a tempo debito, oltre agli identici stili di lotta dei combattenti, assimilati dopo ore trascorse davanti al video sviscerando anche i segreti più nascosti del picchiaduro di Yu Suzuki. Quelli che appartengono alla schiera dei fan di *Virtua Fighter*, quindi, non avranno difficoltà nell'adattarsi a un gioco che, pur avendo una grafica differente, risponde alle sollecitazioni del joypad in maniera identica rispetto alla controparte "adulta".
La vera domanda è, vale la pena acquistare un gioco solo per le differenze grafiche?

• *Gearloose*

Si ringrazia Astrocomputer - Roma

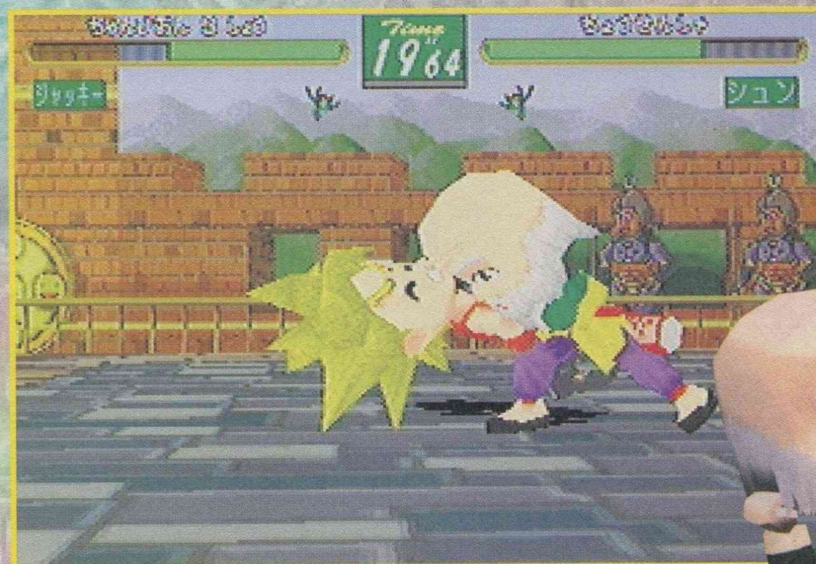




Alla Sega hanno ormai capito che i videogiocatori non vogliono crescere.







SHUN-DI

Questa volta l'accostamento fra lo sponsor e il personaggio non sembra azzeccato, poiché Shun combatte con la tecnica dell'ubriaco...

SATURN

VIRTUA FIGHTER KIDS

Pur volendo sorvolare sulla infelice clonazione di mosse e stili di gioco da *Virtua Fighter 2* (problema, peraltro, più che rilevante), non si può fare a meno di notare che anche dal punto di vista grafico il gioco presenta diversi difetti. Invertendo la tendenza rispetto a quanto ci eravamo abituati ad ammirare su Saturn, infatti, i poligoni texturati che compongono i personaggi soffrono di frequenti "sparizioni", divenendo palesi sintomi di una programmazione troppo affrettata, che probabilmente ha preferito cogliere al volo il momento favorevole invece di perfezionare queste pecche. Così facendo, però, il gioco (che puntava tutto il suo fattore successo sulla nuova veste grafica) viene ulteriormente penalizzato. Strano constatare che la Sega, generalmente molto ricettiva nello sfruttare le geniali intuizioni dei suoi staff (vedi l'ultimo esempio di *Nights*) abbia sprecato una buona idea con una cattiva realizzazione.

AGIRE & PENSARE

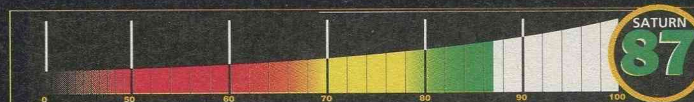
A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ (9/10)
Rimane comunque *Virtua Fighter*, anche se i comandi sono stati semplificati

GRAFICA (7/10)
Animazioni e colori nella media, ma l'ingiustificato (dopo *VF2*) "flickeraggio" rovina l'insiem

SFIDA (7/10)
Se (come probabile per molti) si possiede già il secondo capitolo della serie, è meglio ponderare attentamente l'acquisto

SONORO (8/10)
Come per la versione precedente, ottimi effetti sonori accompagnati da musiche sempre molto orecchiabili



SOTTO CONTROLLO

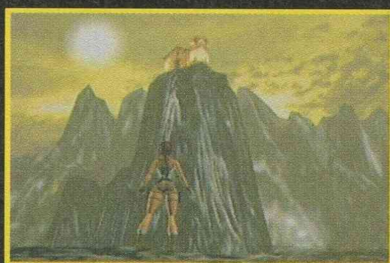


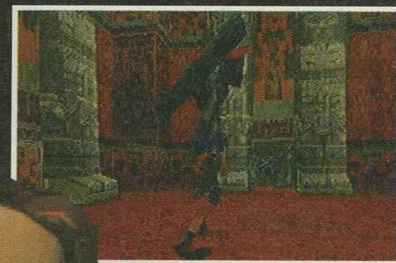
Casa: **CORE DESIGN**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **1**

TOMB RAIDER



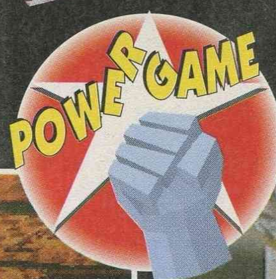
Il più delle volte, quando un titolo è particolarmente bello e atteso, soprattutto in Europa, la sua data di lancio viene preceduta da un buon numero di anticipazioni, preview, immagini di gioco e cose simili. In pratica, le "sorprese" positive sono sempre meno sorprendenti, anche se può capitare che qualche piccolo capolavoro sfugga alla complessa rete di informazioni del mercato dei videogiochi. Questo è stato il caso di *Tomb Raider* che, se si eccettuano gli ultimi tre mesi, è passato piuttosto nell'ombra, almeno per le incredibili caratteristiche che possiede. A produrre questo misterioso (in tutti i sensi!) titolo è stata la Core Design, giunta al suo terzo lavoro su 32 bit. Dopo aver visto il buon *Firestorm: Thunderhawk 2* e il mediocre *Shellshock*, è stata, infatti, un po' una sorpresa l'uscita di un gioco così ben fatto e originale. L'idea che sta alla base di *Tomb Raider* è, praticamente, quella di un *Prince of Persia* in tre dimensioni. Questo titolo della Broderbund vedeva il giocatore nei panni di un principe intrappolato nelle segrete del suo stesso castello, da cui

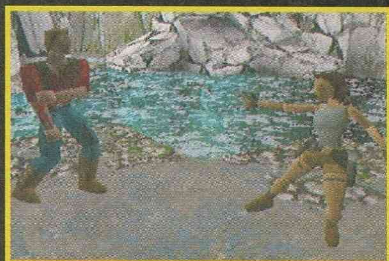


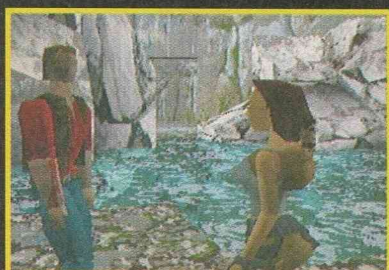




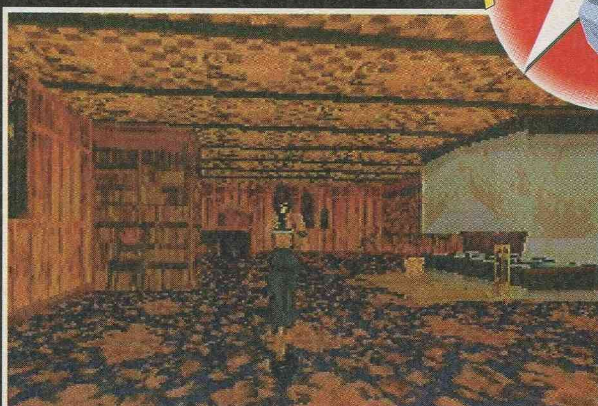




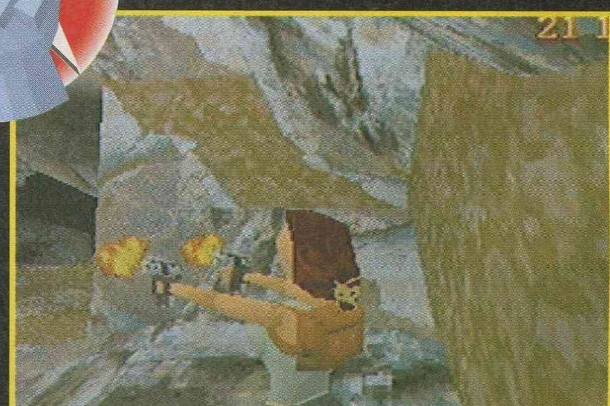




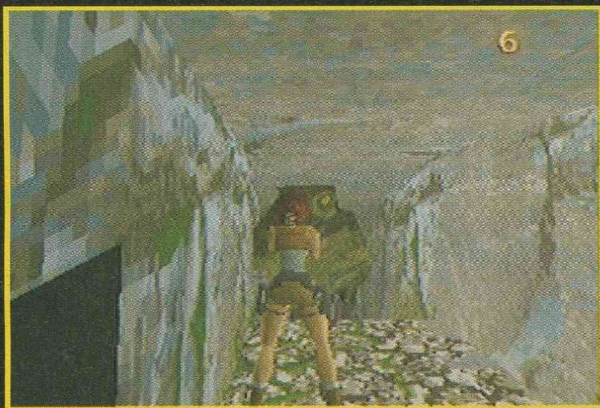
In un'avventura come *Tomb Raider* non ci si può fidare di nessuno.



Se paragonata all'immagine qui a lato, la grafica per Saturn può sembrare meno curata, ma il divertimento è identico.



Lara è la fidanzata che tutti vorrebbero avere, anche se litigarci sarebbe un'esperienza davvero poco piacevole.


Gli esseri che s'incontrato durante il gioco vanno dai timidi pipistrelli al letale Tirannosauro Rex.


Chi ha giocato ha Resident Evil ricorderà sicuramente la stanza del pianoforte, in questo caso le cose sono diverse.





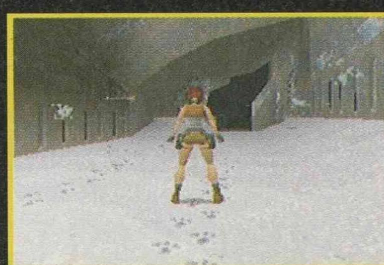
doveva fuggire, nel tempo limite di sessanta minuti, attraverso corridoi e stanze ricchi di baratri, letali trappole e impegnativi combattimenti all'arma bianca. Basandosi su questi semplici concetti, la Core ha dato vita a *Tomb Raider* che mette il giocatore nel ruolo di una avvenente archeologa avventuriera, Lara Croft, un perfetto misto tra Harrison Ford dei migliori "Indiana Jones" e Mel Gibson di "Arma Letale" il tutto, ovviamente, al femminile. La trama del gioco, particolarmente accattivante, ha inizio con l'incarico, affidato a Lara da una misteriosa compagnia, di ritrovare un curioso artefatto, lo Scion, nascosto nella città Incas di Villacamba (l'ultimo baluardo di difesa di questo popolo contro l'avanzata spagnola), ma questa "semplice" missione è solo l'iniziale pretesto per le incredibili imprese che attendono la nostra eroina. La trama, infatti, si sviluppa con il procedere del gioco e, solo dopo il ritrovamento dello Scion, Lara si renderà conto di essere stata usata (dal momento che i suoi mandatari vogliono eliminarla...) e che l'artefatto è solo un tassello di un più grosso mosaico che nasconde un mistero inimmaginabile, a cui, ovviamente, è decisa ad andare fino in fondo.

Per realizzare una versione 3D di *Prince of Persia*, la Core ha optato, al posto della classica visuale





in soggettiva, per un'inquadratura in terza persona, in modo che Lara rimanga costantemente al centro dello schermo. L'azione di gioco (a differenza di avventure come *Alone in the Dark* e *Resident Evil*, che utilizzano schermate fisse) viene, infatti, continuamente seguita in maniera dinamica da una telecamera posta, idealmente, alle spalle della nostra eroina, in maniera del tutto identica a quanto accade in *Fade to Black*. Diversamente dal titolo della Delphine, però, dove l'azione si svolge sempre su di un singolo piano di gioco e mai vero l'alto o verso il basso, *Tomb Raider* utilizza quello che è stato comunemente definito come "vero



3D": in pratica, l'azione di gioco si svolge in qualunque direzione e questo porta Lara a muoversi in una varietà di modi incredibile, saltando e arrampicandosi per raggiungere posizioni elevate, oppure cadendo in buche e nuotando per arrivare a livelli apparentemente inaccessibili. La telecamera che la segue farà

I MOVIMENTI DI LARA

Oltre ai soliti spostamenti e ai canonici salti, la protagonista di *Tomb Raider* ha a disposizione un certo numero di azioni particolari. Quelle che seguono sono, senza dubbio, quelle che vi ritroverete a usare maggiormente nel corso dell'avventura.

SPARARE



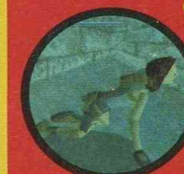
Per difendersi Lara può utilizzare le sue due pistole o le armi che troverà lungo la sua strada. Lara prende la mira automaticamente in un arco di 180° ma colpisce con entrambe le armi solo i nemici che gli stanno di fronte.

SALTO



La lunghezza del salto di Lara dipende naturalmente dalla sua posizione di partenza (se da ferma o in corsa). Durante il salto Lara può anche utilizzare il tasto azione per appendersi, raggiungendo piattaforme altrimenti inaccessibili.

NUOTARE



Ogni volta che Lara entra in acqua potrà ovviamente nuotare. A questo scopo appare una barra supplementare che indicherà la sua riserva di ossigeno. In acqua Lara non può combattere, ma solamente azionare eventuali leve.

SALTO LATERALE



Da ferma Lara può effettuare un salto laterale sul posto. La sua utilità si rivela in combattimento, dove questa mossa le permette di evitare gli attacchi degli avversari e di sparare mentre è ancora in volo.

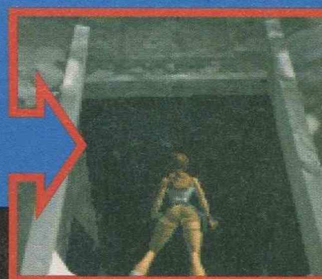


Ancor prima di cominciare il gioco, una bellissima sequenza introduttiva mostra in anticipo i pericoli che aspettano Lara...

UNA DONNA COSÌ...





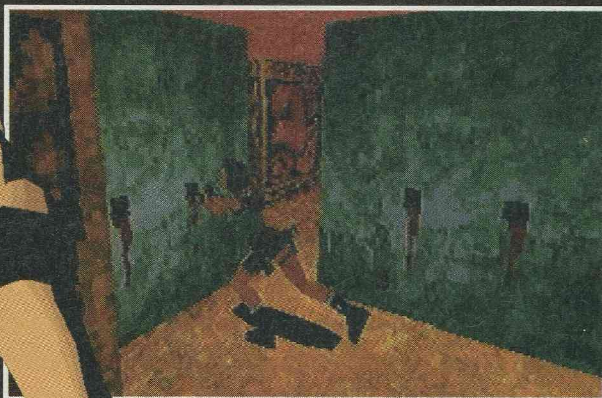


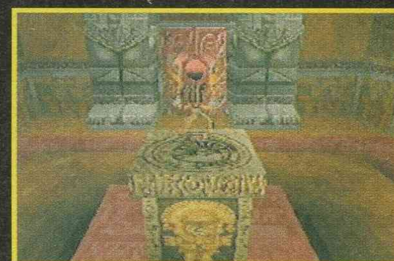




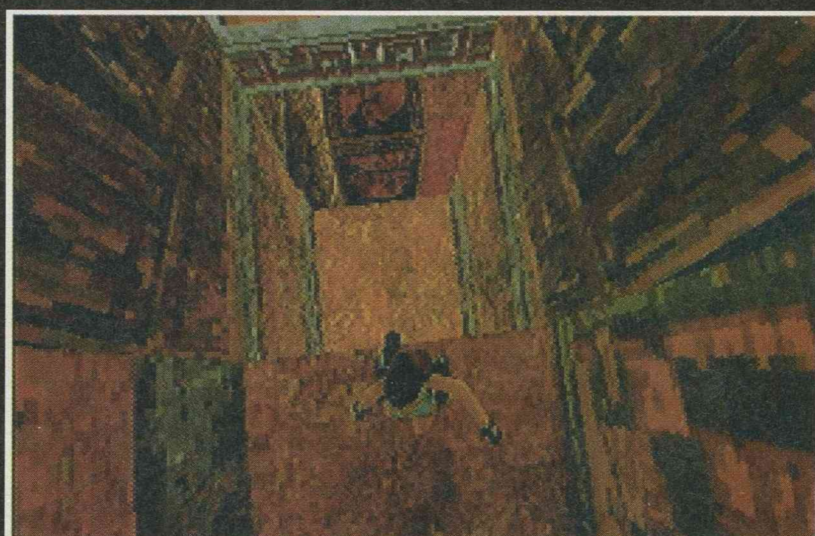
sempre del suo "meglio" per inquadrare la più ampia porzione di schermo possibile e, in particolari punti in cui l'inquadratura di spalle risulterebbe poco utile, esistono dei movimenti predefiniti che permettono una visione più comoda dell'area di gioco. La prima cosa che, in ogni caso, salta all'occhio immediatamente, è la grandiosa quantità di movimenti e possibilità che il giocatore ha a disposizione, il tutto tramite un utilizzo del joy-

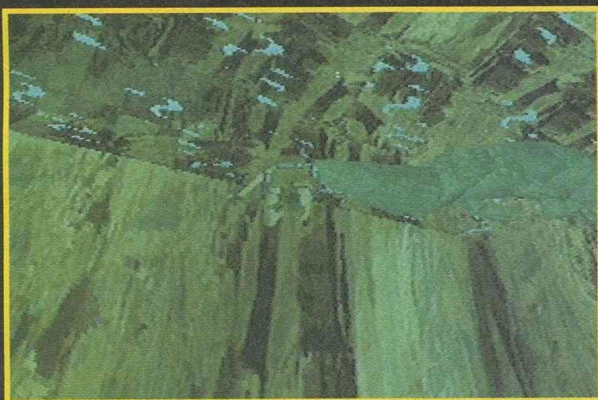


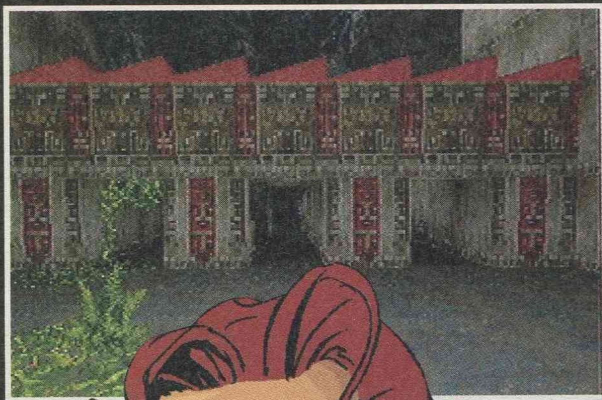








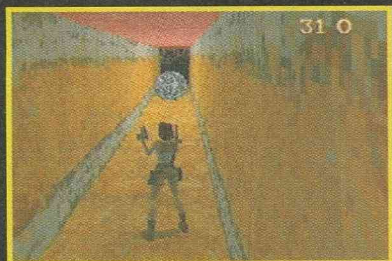




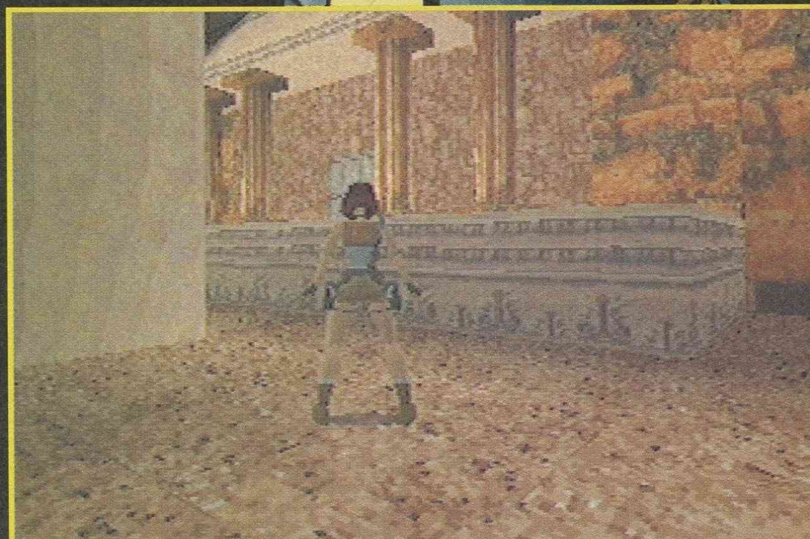
pad semplice e intuitivo. Lara può, infatti, cavarsela al meglio in qualunque situazione ed è dotata di un'agilità e di una forza fisica davvero invidiabile. Queste caratteristiche le saranno comunque estremamente necessarie: la parte principale del gioco non è limitata alla sola esplorazione degli ambienti, ma nasconde insidie ed enigmi capaci di porre fine prematuramente all'avventura di Lara. Tutte le zone dei vari livelli sono, infatti, infestate da una notevole quantità di creature, il cui hobby preferito è fare un succulento banchetto con le ossa della nostra graziosa archeologa. Se inizialmente a darle fastidio ci sarà solo qualche pipistrello e qualche lupo (attenti agli angoli! E chi ricorda la scena dei cani in *Resident Evil* sa benissimo a cosa mi riferisco), con il procedere del gioco le creature incontrate si faranno sempre più grosse e pericolose. Lara incontrerà orsi, leoni, gorilla e persino un gigantesco Tirannosauro Rex che richiederà un minimo di astuzia per essere sconfitto, senza contare che, nel corso della sua avventura, incontrerà diversi











Le ambientazioni del gioco riescono a essere decisamente evocative, rifacendo il verso alle scenografie tipiche dei film di Indiana Jones.

CAMERA



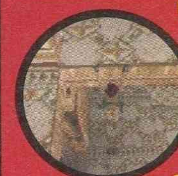
Utilizzando il tasto camera, è possibile spostare la telecamera direttamente dietro la testa di Lara e direzionarla a piacere. Questa funzione vi permette di scovare le piattaforme più nascoste o le trappole più inaspettate.

CAPRIOLA



Con un singolo tasto Lara può girarsi istantaneamente con un'agile capriola. Questo movimento serve per voltarsi rapidamente quando è accerchiata dai nemici o per scappare da particolari trappole.

DONDOLO



Una volta appesa a una sporgenza, Lara può spostarsi lateralmente su di essa e dondolarsi. Questa azione è utile per muoversi attraverso crepe nel muro e raggiungere posti inaccessibili con il salto.

AZIONE



Con il tasto azione Lara può raccogliere gli oggetti e utilizzarli per risolvere i vari puzzle, oppure può azionare gli interruttori che incontrerà, in modo da aprire porte o attivare macchine.

SPINGERE



Alcuni blocchi di pietra possono essere spinti da Lara. In questo modo è possibile rivelare passaggi nascosti, oppure spostare il blocco sotto una piattaforma troppo alta per poi raggiungerla con un salto.











TOMB RAIDER

Dopo aver giocato a *Resident Evil* e *Fade To Black* su Playstation, non era certo prevedibile che, in così breve tempo, avrebbe fatto la sua apparizione un terzo gioco tanto simile ai due titoli sopracitati. Per fortuna però, le somiglianze sono limitate alla visuale di gioco. *Tomb Raider* è, al momento, un'esperienza unica su Playstation: i complessi scenari in 3D e la quasi totale libertà di movimento e di azione non sono mai apparsi in nessun gioco per il 32 bit della Sony e, se non fosse per l'uscita di *Super Mario 64*, potrebbero essere definiti unici nel loro genere. L'impressione che si ottiene esplorando gli stretti corridoi e le antiche strutture perfettamente ricostruite è davvero notevole. Aggiungete a tutto ciò una trama accattivante (davvero alla Indiana Jones!), un carico di pura azione e una buona presenza di enigmi e otterrete un cocktail davvero esplosivo che nessun possessore di Playstation dovrebbe lasciarsi sfuggire.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

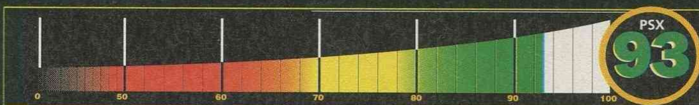
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (9/10)
Il sistema di controllo è immediato e le azioni a disposizione sono incredibilmente varie

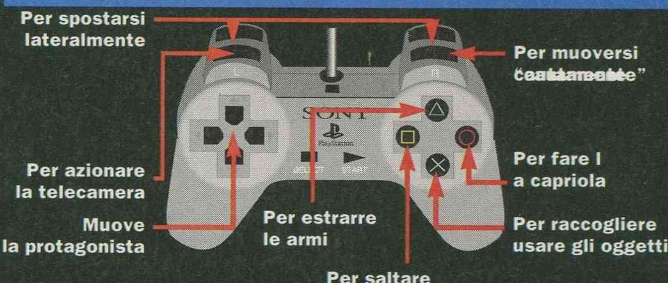
GRAFICA (9/10)
Davvero notevole il motore grafico. L'ambiente è ricco di dettagli e i personaggi sono animati alla perfezione

SFIDA (8/10)
Dodici livelli ricchi di sorprese, enigmi e feroci combattimenti

SONORO (8/10)
Effetti sonori d'atmosfera, ottima la colonna sonora delle sequenze in FMV

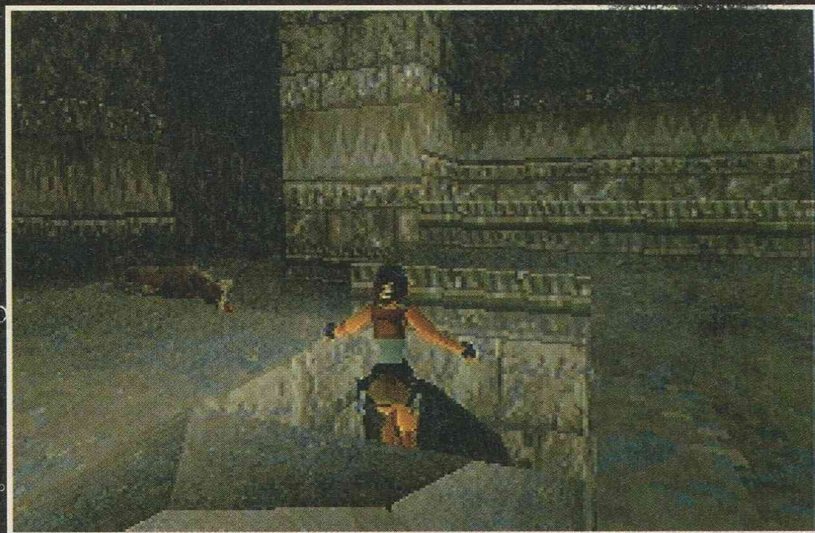


SOTTO CONTROLLO



sgherri della compagnia che l'aveva in precedenza assoldata. Come se non bastassero questi simpatici animaletti a complicare la vita di Lara, i vari livelli di gioco sono letteralmente pieni di trappole, ispirate al già citato *Prince of Persia* e a qualche film famoso. Molto spesso incontrerete mattonelle crepate che cederanno al vostro passaggio, oppure delle lame alla "Il pozzo e il pendolo" di E.A. Poe che ondeggeranno nei corridoi, senza contare altri tipi di trabocchetti un po' più classici come delle punte che spuntano dal pavimento o una gigantesca roccia che rotola in uno stretto corridoio per ridurvi a una polpetta; e, vi assicuro, questo non è ancora niente. Altro punto a favore di *Tomb Raider* risiede nella mancanza di linearità nelle





esplorazioni, se non nei primissimi livelli: infatti, il più delle volte per raggiungere l'uscita di una zona dovrete obbligatoriamente risolvere un enigma, si può trattare di un semplice interruttore da attivare, una piattaforma da schiacciare o una chiave da recuperare, ma più spesso, dovrete cercare degli oggetti e utilizzarli nel luogo appropriato. Per esempio, nella terza zona del primo livello dovrete trovare l'entrata di una tomba celata da una cascata, per raggiungerla, però, sarà necessario girare tutte le stanze alla ricerca di tre ingranaggi che andranno poi riportati al punto di partenza, dove, inseriti in una particolare macchina, vi permetteranno di azionare una chiusa per bloccare lo scorrere dell'acqua. Per sopravvivere a questo inferno, Lara non dovrà, comunque, fare affidamento solo sulle proprie forze, ma comincerà l'avventura con una bussola e due pistole (che usa contemporaneamente in maniera magistrale) e, durante le sue esplorazioni, avrà la possibilità di trovare nuove armi, kit medici per curarsi e altri attrezzi di diversa utilità. Per quanto tutto quello detto fino a ora potrebbe bastare per far capire la qualità di *Tomb Raider*, non si può assolutamente non parlare della grande cura che è stata spesa nella sua realizzazione. Tutti i personaggi e le creature (per prima la protagonista) sono stati creati con una cura maniacale sia nel loro aspetto, sia nelle precise animazioni, al limite del realismo; lo stesso discorso vale anche per la realizzazione degli ambienti che, oltre a essere d'atmosfera, ricreano in maniera quasi perfetta il periodo storico a cui si riferiscono (gli Incas nel primo livello, gli antichi Romani nel secondo, gli Egizi nel terzo e così via) tramite una ricchezza di dettagli davvero invidiabile. Non si può neppure dimenticare la notevole longevità di un prodotto come questo, i quattro livelli di gioco sono a loro volta suddivisi in diversi sottolivelli, ognuno rappresentante una missione specifica e quindi, nell'ambito di una stessa parte di avventura vi può capitare di esplorare una piramide per poi trovare l'ingresso segreto di una biblioteca, cadente e ritenuta ormai perduta, utile per risolvere alcune sezioni dell'avventura stessa. Insomma, *Tomb Raider* sia nella versione per Playstation, che in quella per Saturn (le due versioni possono essere definite praticamente identiche, con l'eccezione di piccoli particolari grafici) è davvero un gioco realizzato con competenza che non mancherà di divertirvi e, soprattutto, appassionarvi per molto, molto, molto tempo.

• *Air*





TOMB RAIDER

Per essere il primo prodotto su Saturn a sfruttare ampiamente le capacità di un motore grafico tridimensionale (non solo per disegnare qualche lottatore o qualche auto), bisogna ammettere che non si può non restare ampiamente soddisfatti. Sprite e fondali si muovono in maniera incredibile e le poche sparizioni dei poligoni (al solito inevitabili) passano assolutamente in secondo piano, catturati dall'atmosfera di coinvolgimento che riesce a evocare il gioco. In effetti, al di là della grafica, *Tomb Raider* offre molto di più: ore e ore di esplorazioni che terminano in cruenti combattimenti o in enigmi e trappole degne delle migliori produzioni, il tutto accompagnato da una trama davvero accattivante che si dipana soltanto con il procedere del gioco. Se possedete un Saturn e volete un gioco che vada al di là dei classici picchiaduro e simulazioni di guida non potete assolutamente lasciarvi sfuggire un capolavoro come *Tomb Raider*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ



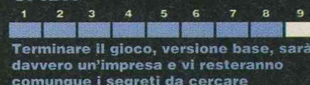
Perfetta sotto ogni punto di vista

GRAFICA



Motore grafico d'eccezione, un po' più veloce della versione PSX

SFIDA



Terminare il gioco, versione base, sarà davvero un'impresa e vi resteranno comunque i segreti da cercare

SONORO



Ottimi gli effetti sonori e le musiche durante le sequenze in FMV



SOTTO CONTROLLO



Casa: SQUARESOFT
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3





TOBAL NO. 1

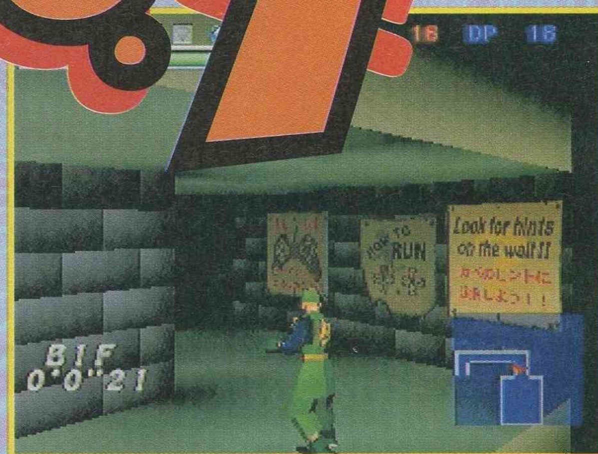
È ormai passato qualche tempo dalla pausa estiva e le varie software house ricominciano a sfornare i loro prodotti a tempo pieno. La Squaresoft, mitica sviluppatrice di titoli di stampo fantasy e adventure, ci propone dal canto suo un gioco certamente inusuale per quelli che sono sempre stati i suoi standard.

Nell'attesa di *Final Fantasy VII*, *Bushido Blade* (un altro titolo fuori del comune), *Final Fantasy Tactics* e *Saga Frontier*, ecco arrivare questo *Tobal No. 1*, ovvero un picchiaduro poligonale. Una



I livelli in cui è possibile allenarsi permettono di imparare le varie mosse.







ARTISTA! ARTISTA!

Con Akira Toryiama ai pennelli l'introduzione non poteva che essere spettacolare









volta iniziato il gioco, il filmato iniziale, di buona fattura, ci mostra come gli otto lottatori protagonisti siano stati convocati per la finale di un torneo di arti marziali, la novantottesima edizione del Tobal No. 1, e al giocatore toccherà vestire i panni di uno di essi per portarlo alla vittoria. Lo stile di gioco si avvicina più a *Virtua Fighter* che non a *Tekken*, con la parata e le varie combinazioni di mosse da effettuare soprattutto con i tasti, piuttosto che con la croce direzionale. L'unico cambiamento è che, a differenza di *Virtua Fighter*, è possibile spostarsi all'interno del ring, senza limitarsi a combattere sempre sullo stesso asse.

Tecnicamente, *Tobal* presenta un'animazione dei personaggi di tutto rispetto, con un numero di frame decisamente alto. Anche la definizione delle immagini è a ottimi livelli, per contro però, non si può certo dire che i combattenti siano stati troppo curati nei particolari, presentando poche o nessuna texture e un numero di mosse e combo piuttosto limitato. Oltretutto, il basso numero di personaggi a disposizione non migliora certo la situazione, e gli spostamenti della telecamera virtuale non sono certo velocissimi. Se come picchiaduro quindi, *Tobal No. 1* non è eccessivamente interessante, coi tre boss finali troppo semplici da battere e una dose di tatticismo pressoché inesistente, non è da sottovalutare l'idea di inserire all'interno del titolo anche una specie di picchiaduro in stile *Doom*, che consiste nell'aggirarsi all'interno di alcuni dungeon e nell'affrontare vari avversari. Non mancano i classici bonus rigeneranti e neanche qualche enigma da risolvere, anche se la parte più divertente sta nel combattere contro i nemici generati dalla CPU, scegliendo come avventuriero uno dei personaggi a disposizione nel picchiaduro vero e proprio: un paio di esseri antropomorfi (Oliens e Ill-Goga), due "signorine" dai modi poco gentili (Epon e Mary-Ivonskaya), il solito vecchietto terribile (Fei-Pusu), un robot (Hom) e i due protagonisti maschili (Chuji-Wu e Gren Kuts), tutti ideati dal disegnatore della mitica saga manga di Dragon Ball. Un titolo curioso, quindi, che, anche se solo per il contenuto della confezione, merita senz'altro una nota di merito.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Di Tobal si può dire tutto, ma non che, come gioco, non sia colorato.



I personaggi sono disegnati in modo "semplice" rispetto alla norma.





Alcuni dei fondali del gioco sono decisamente scarni.

TOBAL NO.1

Considerando che *Tobal No. 1* rappresenta il primo titolo della Square per le console a 32-Bit, nonché il loro primo tentativo di realizzare un picchiaduro originale, non si può proprio esprimere un giudizio totalmente negativo sul gioco. Il sistema di controllo è semplice e si lascia padroneggiare in breve tempo, dando la possibilità al giocatore di buttarsi subito nella mischia e imparare a controllare le combo di calci, di pugni e delle prese. A differenza dei picchiaduro più classici come *Virtua Fighter* o *Tekken*, qui il giocatore può muovere il personaggio all'interno del ring di combattimento, più o meno come in *Toshin Den* della Takara, e controllare il salto e la parata con pulsanti separati. Purtroppo, proprio a causa della mancanza di combo e mosse speciali, *Tobal* finisce presto per diventare monotono sopratutto per gli amanti dei picchiaduro, considerando anche l'estrema facilità con cui gli avversari si lasciano sconfiggere. D'altro canto, il titolo in questione può vantare una buona caratterizzazione dei personaggi grazie ad Akira Toryiama, autore di capolavori del calibro di Dragon Ball e Chrono Trigger.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

Il sistema di controllo è semplice ed efficace, peccato per la scarsità di combo e mosse speciali

GRAFICA

Discreto l'uso del Gouraud e la caratterizzazione dei combattenti, peccato per i fondali leggermente scarni

SFIDA

Il fattore che mina maggiormente la qualità del titolo è legato alla facilità con cui si riescono a battere gli avversari

SONORO

Musiche in tema con lo spirito del gioco, effetti sonori un po' sotto la media



SOTTO CONTROLLO



N.B.: Il joypad è totalmente riconfigurabile.

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

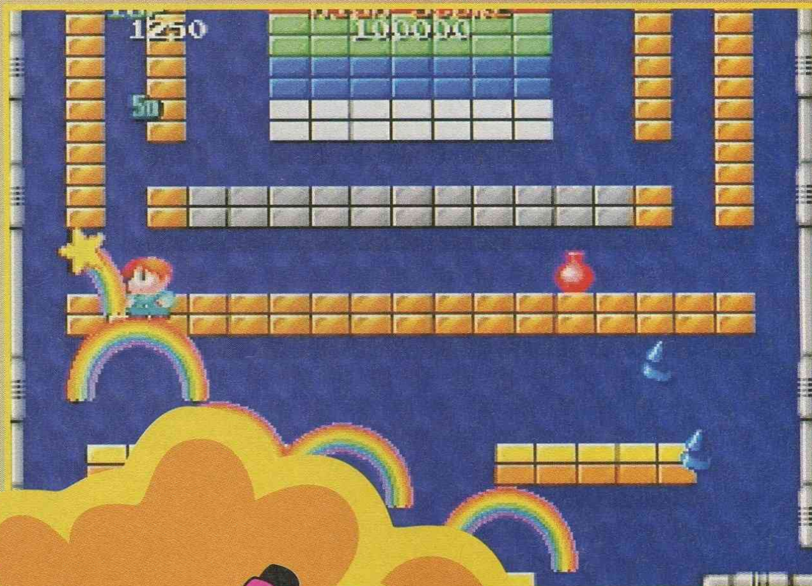
BUBBLE BOBBLE



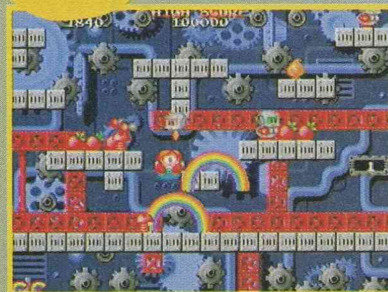
L'anno 1996 è stato fortemente caratterizzata dal fenomeno delle compilation, ovvero vecchi classici della storia dei videogiochi riuniti in un unico CD. Infatti, con l'arrivo delle nuove console ha iniziato a soffiare anche un vento nostalgico che ha nuovamente portato sui nostri schermi giochi come *Pac-Man* e *Defender*, sconosciuti ai videogiocatori delle nuove generazioni ma ancora nel cuore di milioni di vecchi appassionati. La PlayStation è stata sicuramente la macchina che ha subito maggiormente gli effetti di questa tendenza, si possono già contare ben tre volumi del museo virtuale della Namco (tra breve sarà disponibile anche il quarto) e un'infinità di altre raccolte firmate dalle più famose software house, tra cui Williams e Konami. Tuttavia, spesso la selezione dei giochi da inserire nelle compilation viene fatta in base alla data di uscita più che in base alla effettiva qualità, e così solo pochi dei titoli riproposti riescono a riscuotere ancora oggi il successo di un tempo. Non a caso ogni giorno che passa si leva sempre più alto il grido dei veri esperti, che chiedono a gran voce a sé stessi e al mondo intero: "perché non convertono anche il mitico *Bubble Bobble*?".



Con la caramella gialla potrete aumentare la vostra "potenza di fuoco".

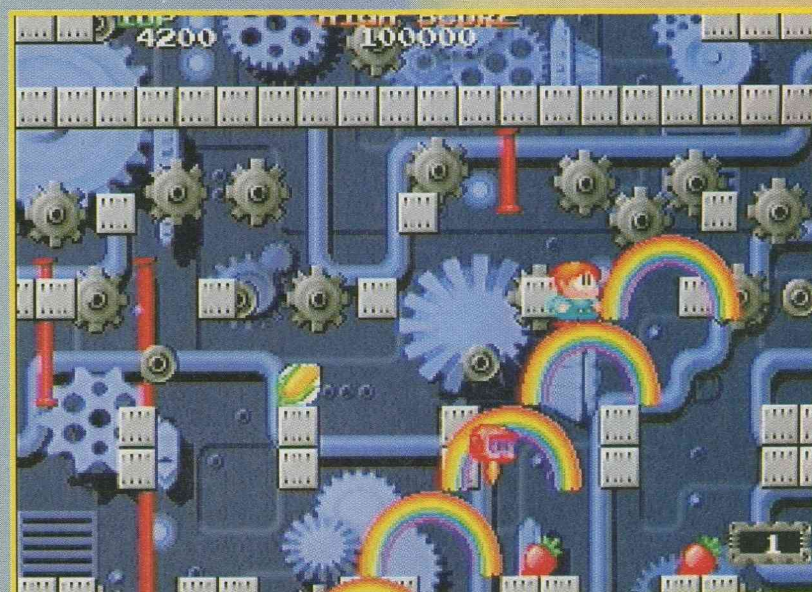


Siamo felicissimi quindi di annunciare che finalmente la nostra richiesta è stata esaudita, Bub & Bob sono nuovamente tra noi e godono di ottima salute. In questo CD sono contenuti una versione di *Bubble Bobble* fedele al 100% con l'originale (solo arricchita graficamente), la trasposizione esatta di *Rainbow Islands*, e *Rainbow Islands Enhanced*, dove la grafica è stata interamente rifatta a 256 colori. Per i pochi che non conoscessero questi giochi,


Il povero Bub è stato toccato da uno degli abitanti del mondo dei robot.


È possibile utilizzare gli arcobaleni come ponti per salire di altezza.


Nella versione *Enhanced* di *Rainbow Island* la grafica è stata migliorata.



UN DRAGHETTO PER AMICO

La bellissima sequenza introduttiva di *Bubble Bobble* ci porta in un viaggio fantastico nel mondo dei due simpatici draghetti Bub e Bob.

















ricordiamo che *Bubble Bobble* uscì nel 1986 grazie al lavoro dei programmatori della Taito, e che nel 1987 uscì *Bubble Bobble 2*, meglio conosciuto come *Rainbow Islands*. Nel primo bisogna scendere in un pozzo formato da cento livelli a schermo fisso, tutti da ripulire inglobando in bolle colorate gli avversari, mentre nel secondo l'arma a disposizione sono degli arcobaleni, che oltre a eliminare i nemici servono come ponti per risalire, di piattaforma in piattaforma, fino alla cima del livello. Elemento fondamentale di entrambi i giochi sono i numerosissimi bonus che vanno studiati e ricercati attentamente, solo grazie a questi, infatti, si può godere al meglio la fantastica giocabilità e l'enorme longevità dei due titoli. Infine, segnaliamo la piacevole sequenza animata d'introduzione, che accompagna lo sbarco di due dei più divertenti giochi di piattaforme di sempre sul 32 bit Sony. Nel complesso si può decisamente parlare di capolavoro, anche se, diciamocelo, potrebbe sembrare, ai più, un po' datato.

• *Trust*



BUBBLE BOBBLE

Chi non ha mai fatto una partita in sala giochi a Bubble Bobble si è veramente perso qualcosa. E anche chi non lo ha mai finito in doppio non può dire di aver sfruttato al meglio le potenzialità di questo titolo. Insomma, si tratta di due giochi che rasentano la perfezione in fatto di giocabilità, longevità e divertimento e che proprio per questo ancora oggi risultano imbattuti sotto molti aspetti e meritano di entrare nelle case di tutti i possessori di PlayStation. In più, il fatto di essere riuniti in un unico CD e di essere stati più o meno ritoccati per adeguarsi al gusto estetico dei videogiocatori di oggi li rende ancor più imperdibili. Chi desidera un sano passatempo non può trovare niente di meglio e di più originale, malgrado i dieci anni che gravano sulle spalle dei due prodotti della Taito. L'unico rammarico è per l'assenza di *Parasol Stars*, il terzo episodio della serie apparso unicamente su console minori, che avrebbe reso questo CD un sicuro best seller.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La giocabilità è il vero punto forte dei due giochi, è impossibile resistere a una partitella a *Bubble Bobble*

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

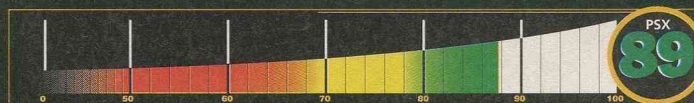
Al posto di lasciare la grafica inalterata, *Bubble Bobble* ha ricevuto un maggior numero di colori e *Rainbow Island* addirittura un restiling totale

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

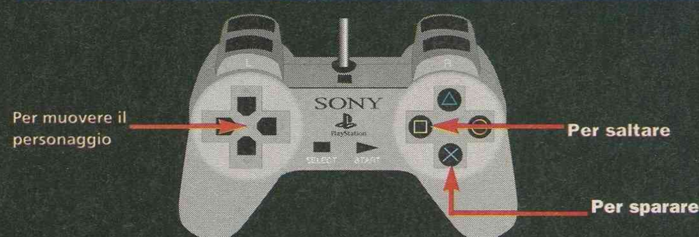
Malgrado non siano impossibili da finire, arrivare alla sequenza finale richiederà settimane e settimane di allenamento, ovviamente moltiplicate per due

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le solite, e indimenticabili, musichette, remixate in questa versione a 32 bit



SOTTO CONTROLLO



Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3







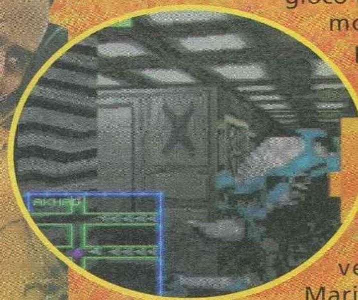
Quando un Genestealer arriva in corpo a corpo con uno dei vostri uomini, le speranze di sopravvivenza si riducono a lumicino.0

SPACE HULK

Alcuni generi (come i giochi di strategia) sono stati fino all'introduzione delle super console appannaggio dei possessori di computer. A parte alcune apparizioni sui 16 bit, infatti, non c'è stata una vera inversione di tendenza fino all'arrivo di PSX e Saturn. *Space Hulk*, pur alternando momenti puramente strategici all'azione pura, è la conferma che il segmento console inizia a dimostrarsi maturo anche per giochi meno "immediati". Uscito tempo fa in versione 3DO e PC, il gioco ci mette nei panni dei paladini della razza umana e dell'Impero, gli Space Marine. Per chi già conosce il mondo creato dalla Games Workshop, una società inglese specializzata nella produzione di miniature e wargame tridimensionali, sapere di chi stiamo parlando non è un problema, per gli altri è necessario fare una premessa. Space Hulk è infatti, originariamente, un gioco da tavolo, nel quale gli Space Marine, squadre d'assalto dell'Impero umano sono impegnate a frenare la sordida invasione dell'universo da parte dei genestealers, esseri tanto pericolosi quanto poco dotati di conoscenze tecniche. Infatti, I genestealers che quando vengono a contatto con degli esseri umani li infettano inserendo il loro codice genetico in quello degli indifesi uomini, utilizzano i cosidetti Space Hulk, atronavi abbandonate alla deriva nell'Universo, per raggiungere e conquistare i pianeti sotto l'egemonia dell'Impero umano. Da qui la necessità di "ripulire" questi relitti, compito che spetta proprio agli Space Marines.



La prima scelta che viene posta al giocatore consiste nel tipo di gioco da affrontare. Esistono due modalità differenti. Con la prima, si prende parte a diverse missioni, scegliendo fra Space Hulk Originals (che derivano direttamente dal gioco da tavolo). Con la seconda, invece, si entra nel vivo della battaglia che vede impegnati gli Space Marine all'interno dei cadenti



LEI NON SA CHI SONO IO

Un Genestealer sfonda minaccioso il logo della EA, ma viene subito ammansito da uno degli eroi dell'Impero, gli Space Marine






Space Hulk. Molto importante, in entrambi i modi di gioco, è elaborare una valida manovra strategica per portare a termine la missione, sia che il compito assegnatoci consista nello sterminare tutti i Genestealer presenti nel campo di battaglia, sia che si debbano acquisire informazioni vitali per la prosecuzione della guerra. Buttarsi a capofitto contro i nemici, infatti, è generalmente un ottimo modo solo per far massacrare tutti i soldati che si controllano, poiché la scarsa velocità causata dalle armature rende gli Space Marines più lenti rispetto agli avversari, destinando ogni azione solitaria alla sconfitta. Inoltre, essendo ogni Space Marine armato in maniera differente rispetto agli altri, è essenziale avanzare in gruppo per mantenere in vita quelli che possiedono le armi più devastanti. Fra quest'ultime, bisogna assolutamente ricordare almeno l'Heavy Flamer, che appicca il fuoco su ampi spazi, ma con il rischio di rimanere bloccati dalle fiamme in un corridoio senza uscita.

•Gearloose






Il lanciafiamme pesante è sicuramente l'arma più devastante del gioco.




Tutto il gioco è pieno di ottimi effetti che ricreano la giusta d'atmosfera.

SPACE HULK

La Electronic Arts ha fatto un buon lavoro, ricavando un buon gioco dal prodotto della Games Workshop e, soprattutto, andando a coprire una fetta di mercato ancora giovane. L'aggiornamento dello schermo si mantiene sempre a un buon livello e gli ambienti poligonali, pur non avendo texture eccessivamente elaborate, sono gestite senza problemi, anche quando lo schermo si riempie dei "resti" avversari. Gli effetti sonori sono eccellenti e le musiche creano la giusta atmosfera senza ricorrere alle forzature proprie di altri titoli (che propongono un volume della colonna sonora troppo alto rispetto a quello degli effetti). Il gran numero di missioni da portare a termine, oltre alla possibilità di regolare (letteralmente) il livello di difficoltà, rendono il gioco molto longevo, garantendo ore di divertimento. Space Hulk è una ventata di aria fresca nel settore spesso stagnante dei giochi per console, e merita un'attenta occhiata anche da parte dei "picchiaduristi" più incalliti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (8/10)

Nonostante il sistema di controllo sia un po' macchinoso e richieda un periodo di rodaggio, risulta molto gratificante spostare il gruppo in maniera sensata

GRAFICA (7/10)

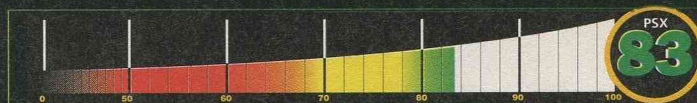
Gli Space Hulk sono vari e costruiti bene, con diversi tocchi di classe e gradevoli effetti visivi

SFIDA (8/10)

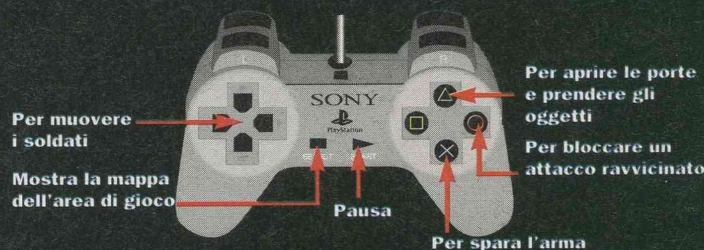
Missioni a volontà, da giocare e (soprattutto) rigiocare fino alla distruzione del joypad

SONORO (8/10)

Gli effetti sonori sono da brivido, le digitalizzazioni vocali ben fatte e le musiche appropriate e coinvolgenti



SOTTO CONTROLLO



Casa: TOKA
N°Giocatori: 1/2 (LINK)
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3







BURNING ROAD

Se la cosiddetta "guerra" fra le console a 32 bit, cioè Playstation e Saturn, non risparmia colpi di scena per quanto riguarda le software house di alta levatura (vedi le conversioni più o meno riuscite da console a console), anche per quel che riguarda le case videoludiche meno conosciute, ci si può aspettare qualche sorpresa: è proprio il caso della Toka, che con questo *Burning Road* tenta di avvicinarsi il più possibile a *Daytona* per Saturn, sfruttando però le potenzialità hardware del 32 bit di casa Sony. I riferimenti al titolo della Sega sono molti, a cominciare dalle opzioni, tutte sulla falsariga di *Daytona*: tre piste in ordine crescente di difficoltà, quattro auto disponibili fin da subito che si differenziano per velocità e tenuta di strada (c'è anche un bigfoot, lento ma micidiale), e tutta una serie di particolari ripresi anche da altri giochi, l'elicottero di *Ridge Racer* o *Sega Rally*, gli oggetti (come a esempio bidoni e cavalletti) da urtare e far volare attraverso la pista, e perfino la deformazione della carrozzeria proporzionale













alle botte contro i guardrail. Le piste non sono certo lunghissime, ma in compenso si rivelano abbastanza varie: gallerie (ci passa anche l'elicottero, incredibile), strade ghiacciate, curve paraboliche, e per finire, condizioni climatiche molto variabili come per esempio pioggia e neve con tanto di tuoni e lampi. I fondali, e tutti gli elementi di contorno ai tracciati, sono numerosi ma non troppo definiti, mentre le auto sembrano discretamente realizzate: le collisioni sono ben calcolate e, con un po' di ingegno, permettono di rallentare abbastanza gli avversari per poi approfittarne e passare in testa. Il meccanismo di gioco è il solito, a seconda dei piazzamenti si potrà accedere alle piste sucessive (anche se si possono vedere tutte nel practice mode), cosa non molto semplice grazie sopratutto alla scarsa manovrabilità delle auto, in quanto, se in rettilineo o sulle curve non troppo strette ancora ce la si cava, è nelle zone più impervie che la situazione si fa drammatica visto che i numerosi salti non permettono di calcolare sempre esattamente il punto di "atterraggio", e alcuni dei tornanti richiedono frenate improvvise e, di conseguenza, riprese eccezionali per evitare il sorpasso da parte degli avversari. Una soluzione accettabile comunque, e soprattutto agli inizi, è impratichirsi col cambio manuale e scegliere il bigfoot, quasi sempre incollato alla strada. Col tempo poi, ci si può anche prendere gusto e tentare di finire il gioco, ma niente di più, anche perché se *Daytona* aveva qualche difetto tecnico (un clipping non indifferente, anche qui mantenuto in pieno), era proprio la giocabilità il suo punto di forza, tolta quella...

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)





Come potete vedere dalle foto, la grafica dei fondali e delle automobili è molto simile a *Daytona U.S.A* per Saturn.

Andando a sbattere contro il muro, la carrozzeria della vostra auto si deforma, ma questo non influisce sulla guida.





La presenza di elementi atmosferici è una particolarità del gioco.



BURNING ROAD

Non è che *Burning Road* della Toka sia un gioco da scartare a priori, anzi, qualche piccola caratteristica piacevole la possiede pure, il problema è che si trova a dover competere in un confronto diretto con titoli del calibro di *Ridge Racer Revolution* della Namco, *Mario Andretti Racing* della Electronic Arts o *F1* della Psygnosis. In un certo senso, *BR* non è altro che il tentativo poco riuscito di sostituire il punto di riferimento che *Daytona* ha rappresentato per i possessori del Saturn, finendo però per realizzare un clone privo di qualsiasi moedente. Il controllo del veicolo è uno dei difetti del gioco, non molto realistico e impreciso, cosa che non aiuta di certo a risollevare le sorti del titolo, sopratutto quando capita di vedere la propria auto inspiegabilmente incollata ai bordi della pista, a causa di una generosa derapata o quando si viene rallentati fino all'inverosimile dallo scontro con bidoni e cavalletti. Tolti questi difetti, BR sarebbe sicuramente stato un titolo molto interessante.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ 6/10

Il gioco non riesce a ricreare la sensazione di guida, inoltre, il sistema di controllo del mezzo non è molto preciso

GRAFICA 7/10

Perdita di poligoni e notevoli effetti di clipping. Il gioco presenta alcuni piccoli tocchi di classe come le condizioni atmosferiche tipo acqua, neve e pioggia

SFIDA 9/10

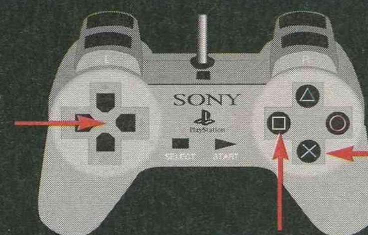
Tre piste non sono molte e la lunghezza dei circuiti non è molto elevata. Non impiegherete molto prima di finirlo

SONORO 6/10

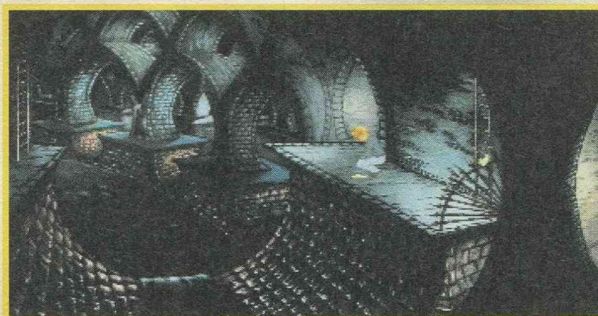
I brani musicali sono spesso ripetitivi e noiosi, effetti sonori sotto la media



SOTTO CONTROLLO



Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

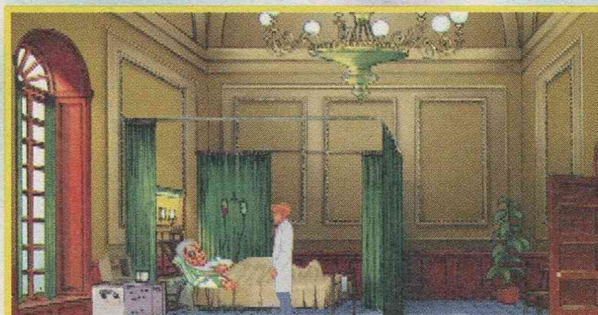








Abbiamo già scritto, più di una volta, che l'arrivo delle nuove super console ha permesso di avvicinare quelle sono sempre state le differenze tra il mercato videoludico dei computer e quello, cosiddetto, dei semplici videogiochi.
In questo particolare caso, il genere di titolo che ha fatto la sua prima apparizione lo scorso anno su una console, se non si considera l'esperimento di diversi anni fa fatto con *Manic Mansion* per NES, è quello che in gergo viene definito delle avventure "punta e clicca".
Discworld, gioco che rientra a pieno merito nel succitato genere, è stato uno dei maggiori successi della scorsa stagione, cosa peraltro inattesa, quanto meno se si prendono in considerazione le tendenze del mercato italiano, se si pensa che la forza del gioco veniva espressa semplicemente unendo una grafica accattivante a una trama e a degli enigmi, parte preponderande delle avventure, decisamente ispirati.
Adesso tocca *Broken Sword*, il nuovo titolo della Sony che si presenta come un altro successo annunciato, proprio perché

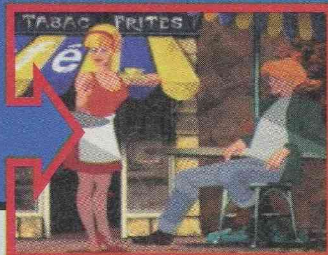




PARIGI VAL BENE UNA MESSA...

L'introduzione del gioco è un raro esempio di cartone animato di elevata qualità. Un clown distrugge un bar di Parigi per impossessarsi di una borsa...



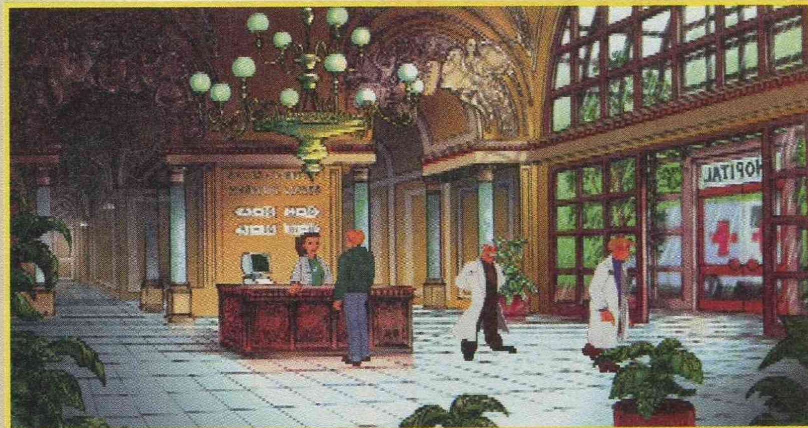




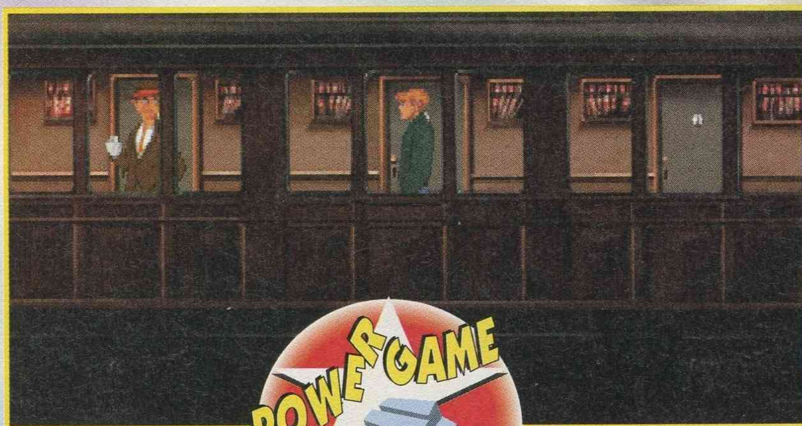


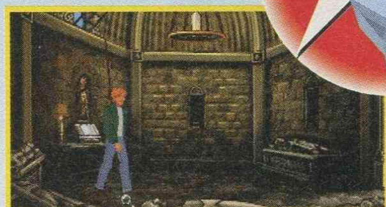


Pochi lo sanno, ma anche nella rigidità delle temperature del nord della Francia, se trattate con amore, possono crescere delle palme. Sì, come no?



Non c'è niente di più semplice per un rampante giovanotto americano che spacciarsi da dottore all'interno di un ospedale parigino.







mantiene le stesse caratteristiche che da anni appassionano i possessori di PC e gli amanti delle avventure.
Tanto per cominciare, l'aspetto grafico del gioco, a partire dall'introduzione realizzata dagli animatori di Don Bluth, è stupefacente. Le scene che introducono al gioco sembrano un vero e proprio cartone animato, e la grafica in alta risoluzione che ci accompagna nel tentativo di aiutare George (l'eroe di turno) a risolvere il mistero del pagliaccio e della spada dei templari, riesce pienamente a soddisfare anche l'occhio sempre desideroso di avere la sua parte.
Però, ciò che un giocatore di avventure pretende è, senza alcun dubbio, una trama ispirata e un'interfaccia utente che non crei eccessivi problemi. E nel caso di *Broken Sword*, entrambi gli aspetti di cui sopra sono stati realizzati in maniera impeccabile. È logico che l'utilizzo del mouse è più che consigliato, ma anche con il semplice Joypad è possibile giocare senza eccessivi ritardi. Comunque, dicevamo che il modo in cui si dipana la storia del gioco è uno dei punti di forza di *Broken Sword*, proprio perché riesce a coinvolgere il giocatore immediatamente, e gli pone enigmi sempre logici e in rapida successione senza lasciargli un attimo di respiro.
L'interfaccia utente è immediata e, una volta tanto, molto intuitiva. Nel caso si debba condurre un dialogo con i personaggi non giocanti, sul fondo dello schermo verranno visualizzate delle icone che rappresentano gli argomenti che si possono trattare, quando non sarà più possibile ricevere informazioni, allora l'icona svanirà, evitando al giocatore di ripetere più e più volte la stessa domanda nella vana speranza che qualcosa cambi nelle risposte del proprio interlocutore.
Gli enigmi proposti dal gioco non sono semplicissimi, e in alcuni casi possono apparire davvero irrisolvibili, ma *Broken Sword* riesce a spingere il giocatore avanti aggiungendo di volta in volta piccoli aiuti, tracce che possono sembrare insignificanti ma che permettono, a chi ha voglia di ragionare giocando, di









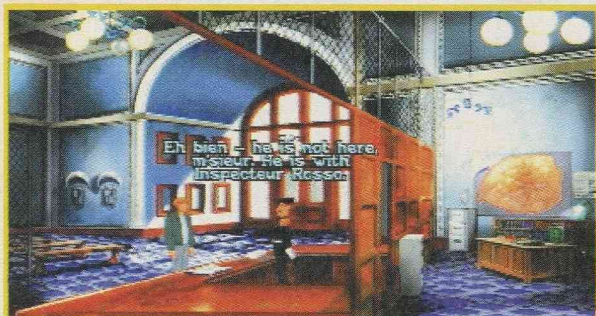




Il poliziotto francese che vi minaccia con lapistola è il personaggio più tonto che incontrerete nel gioco, a differenza del commissario, un vero pozzo d'intuizioni.



Una cripta che contiene le tombe di alcuni dei cavalieri templari. In un gioco del genere non poteva mancare un luogo simile.





andare avanti. Inoltre, la grafica in alta risoluzione, certe inquadrature e l'ambientazione del gioco riescono da un lato a essere decisamente coinvolgenti, e dall'altro di dare l'impressione di prendere realmente parte alle avventure di George e alla risoluzione dell'enigma della spada dei Templari.

Per dare una veloce idea di cosa attende il giocatore all'inizio del gioco, bisogna dire che l'avventura si svolge ai giorni nostri, per la precisione a Parigi, dove L'americanissimo George si ritrova, suo malgrado, testimone di un omicidio perpetrato da uno strano tizio vestito da clown, che mette una bomba in un bistrot, nascosta nella sua fisarmonica. Questo è tutto quanto il nostro eroe, e di conseguenza il giocatore, conosce prima di imbarcarsi nella sua avventura, cioè praticamente nulla, ma non preoccupatevi, sarà solo questione di pochi minuti prima di capire dove indirizzare le proprie indagini. *Broken Sword* va al di là di quello che si è visto fin'ora per PlayStation, pur restando all'interno di un ambito già sfruttato. I ragazzi della Revolution Software, che hanno realizzato il gioco, hanno garantito più di cento ore di gioco per raggiungere la tanto agognata fine, e, anche se a volte queste valutazioni non si rivelano esatte al minuto, senza dubbio bisognerà utilizzare parecchia della propria materia grigia per risolvere il mistero della Spada Spezzata.

Un titolo che è sicuramente consigliato a chi ha passato notti insonni risolvendo i folli enigmi di Spargivento in *Discworld*, e che con ogni probabilità, porta l'esperienza delle avventure, in ambito console, o meglio PlayStation, un passo più avanti.

• Random

BROKEN SWORD

Non sempre le avventure di questo tipo vengono considerate il gioco preferito dai possessori di console. L'ultimo anno ha però visto alzarsi in maniera decisamente esponenziale l'età media dei giocatori, permettendo a titoli più "ragionati" di avere il successo che già riscuotono anche in ambiente PC. *Broken Sword* è l'ennesima riprova di quanto appena detto. E' un titolo coinvolgente e piacevole da giocare, con enigmi sempre induttivi e mai campati per aria, rendendo il gioco intuitivo e costruendo una trama da film giallo che riuscirà a soddisfare gli amanti di questo genere. Inoltre, i programmatori della Revolution hanno impiegato due anni per realizzare il gioco, e senza dubbio una tale mole di lavoro rende immaginabile l'enormità dell'avventura che ci si appresta a giocare. Con ogni probabilità, *Broken Sword* segnerà un nuovo standard per le avventure su console, aspettando trepitandi il nuovo episodio di *Discworld*. Se siete appassionati del genere, non potete in nessun modo lasciarvelo scappare.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Interfeccia utente immediata e semplice da utilizzare, quanto di meglio ci si possa aspettare

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

l'alta risoluzione appaga l'occhio e immerge nell'avventura senza sbavature

SFIDA

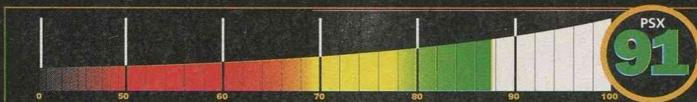
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un'avventura deve essere difficile per essere apprezzata e per dare soddisfazione, una volta risolta. *Broken Sword* non smentisce in nessun modo questa regola

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

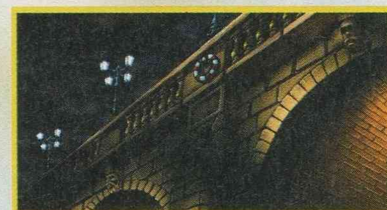
La colonna sonora riesce a ricreare in maniera ottimale quelle che sono le atmosfere del gioco

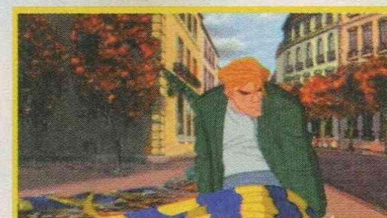


SOTTO CONTROLLO



Per confermare una selezioe





Fortunatamente, George esce illeso dall'attentato al Bistrot.

ROBO PIT







KOKOPELI

Nei migliori negozi di Videogames



Vieni a trovarci al PAD. 26
STANDS A05 B07-A01



HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 413031 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130399

CONSOLE GAMES

51015 - Monsummano Terme (Pistoia) - Via Empolese, 36
Tel. 0572/953618 - Fax 0572/951864

SUPERNINTENDO
- TOY STORY
- S. MARIO RPG
- INTER. S. SOCCER DE LUXE
- BREATH OF FIRE 2
- CHRONOTRIGGER
- NBA LIVE '96
- THEME PARK
- MICROMACHINES 2
- PUZZLE BUBBLE
- SUPER MARIO KART
- YOSHI 'S ISLAND
- DOOM
- KILLER INSTINCT
- LUFIA II
- SECRET OF EVERMORE
- MORTAL KOMBAT III
- DONKEY KONG COUNTRY 2

SUPER OFFERTE

VORTEX (ITA)	59.000
LEMMINGS 2 (ITA)	69.000
PRIMAL RAGE (USA)	72.000
SAMURAI SHODOWN (USA)	69.000
AERO THE ACROBAT (ITA)	79.000
PITFALL (ITA)	69.000

MEGADRIVE
- TOY STORY
- INTER. S. STAR SOCCER TEL.
- MORTAL KOMBAT III
- NBA LIVE '96
- FIFA '96
- MICROMACHINES '96
- COMIX ZONE 79.000
- STORY OF THOR

MEGA OFFERTE

TOPOLINO MANIA	59.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	69.000
VIEW POINT	59.000
CONTRA	59.000
URBAN STRIKE	69.000
DINO DINI SOCCER	69.000
WORLD CUP USA '94	49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	39.000
CLAYFIGHTER (USA)	69.000
MICKEY AND MINNIE CIR.(USA)	69.000
PITFALL	59.000
ROCK 'N ROLL RACING (USA)	49.000
EARTWORM JIM (USA)	69.000

SEGA SATURN
- LEGEND OF OASIS
- BUST OF MOVE 2
- NIGHTS
- VIRTUA COP 2
- STREETFIGHTER ALPHA 2
- VIRTUA FIGHTER 2
- DECATHLETE
- FIGHTING VIPERS
- DRAGON BALL Z2
- VAMPIRE HUNTER
- VOLANTE
- SAGA RALLY
- WIDE OUT
- ALIEN TRILOGY
- ULT. MORTAL KOMBAT
- VICTORY GOAL 96
- KING OF FIGHTER 95
- PANZER DRAGON 2
- NBA ACTION 96

NINTENDO 64
- PILOTWINGS
- MARIO 64
- STARFOX 64
- TURO K
- DINOSAUR HUNTER
- MARIO KART R
- WAVE RACER

SONY PLAYSTATION
- SAMURAI SPIRITS 3
- FORMULA 1 (ITA)
- RESIDENT EVIL (ITA)
- WIPE OUT 2097
- TOBAL N.1
- GALAXIAN 3 (ITA)
- DRAGON BALL Z2
- ALIEN TRILOGY
- DESTRUCTION DERBY 2
- TOSHINDEN 2
- TEKKEN 2
- RIDGE RACER REVOLUTION
- ADIDAS POWER SOCCER
- NEED FOR SPEED
- KING OF FIGHTER 95
- BUST A MOVE 2
- TOTAL NBA 96
- STREETFIGHTER ZERO 2
- VOLANTE
- TRACK AND FIELD
- OLYMPIC SOCCER
- CRASH BANDICOOT
- MODIFICA UNIVERSALE
- CAVO LINK

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE
Disponibili titoli per: Game Boy, Game Gear, 32 x neo Geo CD, PC

Vieni a trovarci.
Siamo a soli 2 Km dall'uscita autostradale di Montecatini Terme, direzione Monsummano T. (destra)

"SIAMO APERTI LA DOMENICA"
(chiuso il martedì) orario: 9.30-13.00/15.30-20.00

Ampio parcheggio

SONY PLAYSTATION CENTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- PERMUTA DELL'USATO -
VASTA SCELTA DI GIOCHI USATI
PAGAMENTI RATEALI IN SEDE
SOLO SOFTWARE ORIGINALE
ORIGINALE È BELLO

Via del Can Bianco, 19 51100 Pistoia (PT)
Tel e fax 0573/28203

Vendita per corrispondenza e permuta dell'usato

NIGHTMARE GAMES

STARFOX 64
TUROK
DINOSAUR HUNTER
MARIO KART R
WAVE RACER
NINTENDO 64 USA

Playstation L. 449.000
Saturn + V.Fighter Remix L. 499.000

Saturn	
Alien trilogy	109.000
Bust a move	89.000
Reatest nine	59.000
Fight. vipers	139.000
Supernintendo	
Ranma	69.000
Super bombliss	69.000
Nosferatu	79.000
S.S.Soc. de luxe	139.000

Megadrive	
Dragon ball Z	99.000
Castelvania	60.000
Conix zone	79.000
Playstation	
Formula 1	105.000
Tekken 2 (ITA)	105.000
Tobal N.1	149.000
Resident evil	105.000
Bust a move 2	89.000

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

Tutte le novità per:
Playstation - Saturn
Supernintendo - Megadrive
Nintendo 64 ed altri
A PREZZI INCREDIBILI!

e per chi acquista,
la **Nightmare Card**
(per avere favolosi sconti)

NON VENIRCI A TROVARE SARÀ IL VOSTRO **INCUBO PEGGIORE**!!!

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1



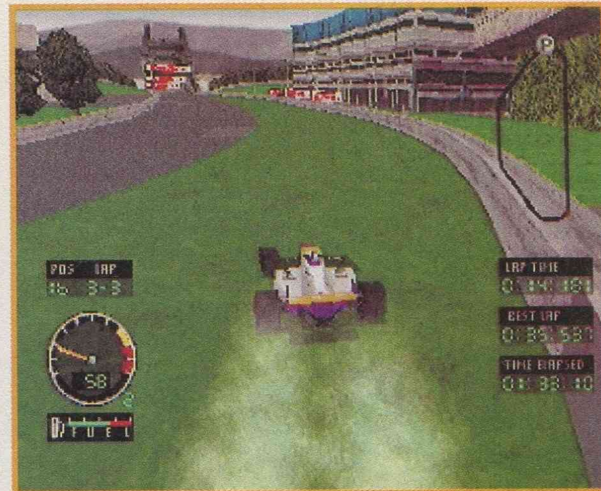
Andretti RACING

L'eco dei recenti successi della Rossa di Maranello non si è ancora spento che già l'attenzione degli appassionati di Formula 1 è ormai tutta rivolta alle ultime gare del Campionato del Mondo, decisive per l'assegnazione del trofeo iridato. Ma se da un lato le speranze e i sogni del popolo ferrarista sono più che altro riservati alla stagione a venire, c'è chi può ancora consolarsi "costruendosi" un campionato personale tra le quattro mura domestiche: gli utenti della console di casa Sony che, da ora, possono competere oltre che sui circuiti che hanno fatto la storia della Formula 1 nell'omonimo titolo targato Psygnosis, anche su velocissimi tracciati della Formula Indy! È infatti sugli scaffali l'ultimo titolo della più "sportiva" delle software house d'Oltreoceano: *Andretti Racing '97*. Vero e proprio debutto nella categoria "giochi di guida" per Playstation da parte della Electronic Arts, il gioco presenta praticamente tutte le caratteristiche tipiche di questo genere di titoli: gare singole, campionati, "carriera", possibilità di elaborazione, settaggio e conseguente prova in pista della propria monoposto; in più, caratteristica questa che lo distingue da *Formula 1*, la possibilità di giocare in doppio grazie all'opzione "split screen", che rende possibile il gioco a due giocatori senza l'impiego (peraltro sempre possibile, ma in questo modo il numero di concorrenti che possono partecipare alla stessa gara sale a 4!) del cavo seriale (nonché, ovviamente, di un altra Playstation, di un altro disco e, soprattutto, di un altro monitor).

Com'è tipico dei titoli della serie "EA Sports", grande cura è stata prestata alla realizzazione dei piccoli videoclip di commento, d'introduzione o di conclusione di ogni singola gara con in più, piccola curiosità che sarà di certo gradita ai fan più sfegatati di questo genere di competizioni, una specie di mini scuola di guida sportiva, tenuta nientepopodimenoche dagli stessi membri della famiglia Andretti: Mario (il padre), Michael (il figlio) e Jeff (il nipote). Inoltre, per la prima volta, persino gli sfondi dei principali menù di gioco sono costituiti da brevi ma spetta-



Una vettura di formula Indy durante le prove cronometrate. Due i vantaggi: c'è meno traffico in pista e non dovrete preoccuparvi dei rifornimenti!

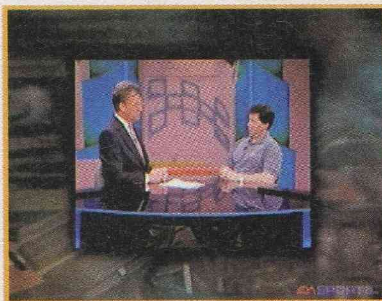


"Oops! Devo aver impostato la curva in maniera un filino avventata, per fortuna il manto erboso mi permetterà di uscirne senza conseguenze."






Solo sui rettilinei avrete la possibilità di testare le effettive potenzialità della vostra monoposto


Brevi videoclip, nella miglior tradizione EA, commentano l'inizio e la fine di ogni gara!



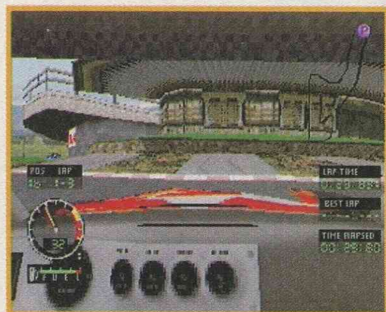
La fase di set-up è, strano a dirsi, abbastanza semplice grazie all'ottima interfaccia utente.

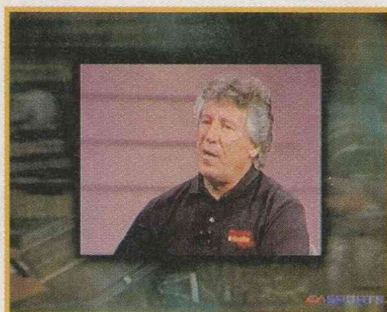


Un sorpasso mozzafiato in tutti i sensi, infatti se deciderete di giocare a livello "simulazione" e qualcosa dovesse andar male durante la manovra, sarete costretti a terminare la gara anzitempo!



Una visuale di una stock car: memori delle esperienze del film *Days of Thunder* c'è da sperare che, almeno nel gioco, i piloti guidino meglio di Tom Cruise e che, soprattutto, siano più simpatici!







colari filmati che contribuiscono a creare una sensazione di grande spettacolarità sin dalla prima esperienza con il gioco.

Dal punto di vista della giocabilità il titolo si presenta come una sorta di compromesso tra un buon gioco di simulazione e un arcade di media difficoltà: l'approccio alle prime gare risulta certamente meno laborioso di quello, ad esempio, del titolo Psygnosis, ma a lungo andare il gioco tende a essere più monotono, in parte per una minore varietà di circuiti rispetto a quelli della Formula 1, in parte per una minore controllabilità delle monoposto nelle situazioni in cui è richiesta maggior esperienza da parte del pilota: in certi momenti, infatti, si ha l'impressione che la macchina risponda "in ritardo" ai comandi, specie ai freni e questo a prescindere dal tipo di configurazione impiegata.

In conclusione: non male, ma c'è decisamente qualcosa di meglio attualmente in commercio...

• Vordak

ANDRETTI RACING '97

Non fosse uscito (quasi) in contemporanea con lo stupefacente *Formula 1*, probabilmente *Andretti Racing '97* avrebbe riscosso maggior entusiasmo. Il gioco, di per sé, non è affatto male e non rivela lacune di rilievo in nessuno degli aspetti fondamentali del programma. Il punto è che l'ottimo titolo della Psygnosis ci ha quasi "viziato" mostrandoci degli effetti che neppure avremmo ritenuto possibili su una "semplice" console a 32 bit! Così, d'ora in avanti, ogni ulteriore gioco di guida dovrà essere analizzato sotto questa nuova luce che, perdonate l'agghiacciante gioco di parole, mette in ombra certi aspetti, pur apprezzabili, ma ormai di minor conto. Dalla sua il titolo di casa EA vanta solo l'opzione "Split Screen" che consente a due concorrenti di partecipare alla stessa gara senza per questo dover impiegare due console linkate con un cavo seriale amico compiacente). Alla fine, comunque, rimane l'amletico dubbio: vale la pena acquistare *Andretti Racing* quando si può, per lo stesso prezzo avere *Formula 1*?

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (8/10)

Non c'è molto da dire, il metodo di controllo è quello tradizionale per questo genere di titoli. L'unica pecca, forse, riguarda la scarsa "efficienza" dei freni!

GRAFICA (7/10)

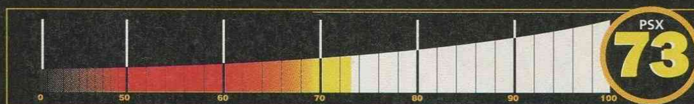
Discreta. La Playstation ci ha abituato a livelli qualitativisuperiori nei giochi sportivi in genere e sorprende che proprio l'EA riveli lacune sotto questo aspetto

SFIDA (8/10)

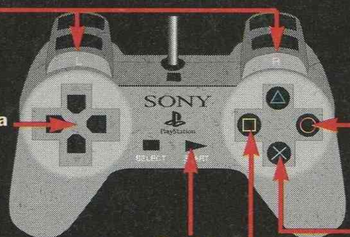
La longevità delle sessioni in solitario è leggermente inferiore a quella di altri giochi, e questo soprattutto a causa della minor varietà dei circuiti impiegati

SONORO (6/10)

Forse l'aspetto meno curato del gioco: il rombo dei motori, lo stridio delle gomme sull'asfalto, il tonfo delle scocche che si infrangono e poco altro...



SOTTO CONTROLLO



Per cambiare marcia

Per controllare la propria vettura

Per cambiare visuale

Pausa

Per accelerare

Per frenare

N.B.: Tutti i comandi sono riconfigurabili



L'entrata ai box è interamente gestita dal computer: basta entrare nei pit e lasciarsi servire.

ORARIO DI APERTURA
MATTINO
10.00-13.00
POMERIGGIO
16.00 - 20.00
CHIUSO DOMENICA E
LUNEDÌ MATTINA

VIDEOGAME - CONSOLE - COMPUTER
VIA V. GIOBERTI, 16

TEL. & FAX (0572) 770394
CAP 51016 - MONTECATINI TERME (PISTOIA)

IMPORTAZIONE DIRETTA DA USA E GIAPPONE



SCOPRI IL FUTURO INSIEME A NOI!



SATURN

PLAYSTATION



NINTENDO



Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 3

ALIENS TRILOGY

La trilogia cinematografica ha fornito la suggestiva ambientazione per realizzare un piacevole sparatutto, recensito sul numero 49 di Game Power in versione Playstation. Ora, fa la sua apparizione l'attesa conversione per Saturn, che ripropone il fascino dell'originale presentando gli stessi schemi di gioco. Nel più classico stile degli sparatutto in soggettiva, dovremo aprirci la strada a suon di proiettili lungo angusti corridoi affollati da alieni, senza contare le guardie della sicurezza contagiate dagli Aliens. Le sezioni sono distinte da differenti ambientazioni che richiamano di volta in volta uno dei tre film, e ogni livello è caratterizzato da un diverso compito-missione, che il nostro alter ego digitale dovrà portare a termine usando anche una buona dose di strategia. L'arsenale a disposizione è ovviamente molto vasto: accanto al lanciafiamme e alle bombe a distanza, potremo usare un fucile a canne mozze (che fa molto Doom), un po' fuori posto ma estremamente letale. Le armi a lunga gittata sono sicuramente



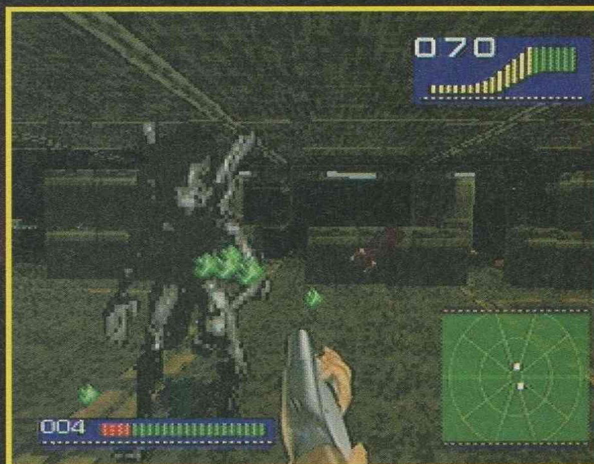




Gli Alieni una volta uccisi, sono pericolosi a causa del loro sangue acido.



A seconda della missione assegnata ci si dovrà muovere attraverso i livelli dell'astronave.



Il fucile a canne mozze si rivela un'arma devastante anche a lunga distanza. Da vicino è decisamente letale.





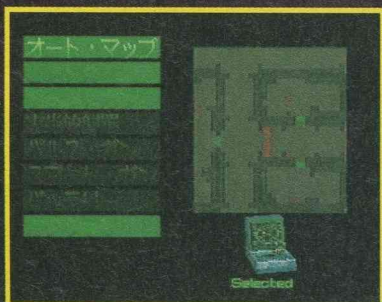
preferibili, dato che gli schizzi di sangue acido degli alieni (sempre presenti dopo un colpo andato a segno) possono diminuire la nostra energia al pari del contatto con un nemico. Lungo i livelli, comunque, si trovano anche oggetti utili per proteggerci da questa minaccia, come la corazza che rende meno vulnerabili e rappresenta una difesa essenziale negli scontri ravvicinati. È chiaramente possibile recuperare l'energia vitale tramite i canonici reintegratori (di differenti grandezze), così come si possono raccogliere ulteriori munizioni per le armi facendo saltare per aria i barili di benzina.
Il lavoro di conversione svolto dall'Acclaim si rivela eccellente: le mappe dei livelli, la disposizione dei nemici e perfino la disposizione degli oggetti risultano assolutamente identici rispetto a quelli dell'originale (e ci mancherebbe altro), e quanti erano timorosi riguardo al lavoro di gestione del complicato ambiente poligonale da parte del Saturn possono dormire sonni tranquilli, visto che anche questo aspetto è rimasto praticamente immutato rispetto alla versione per il 32 bit della Sony. La sola differenza si riscontra nelle zone che erano illuminate da luce intermittente o completamente al buio.
In questa versione vengono stranamente eliminate del tutto. Una perdita senza dubbio sgradevole, che, anche se in maniera non determinante, rovina un po' la magnifica atmosfera che la versione Playstation riusciva a ricreare. Una pecca, comunque, che non riesce a offuscare i meriti di un gioco davvero ben fatto. Anche perché, di giochi realizzati in questo stile, universalmente conosciuto come "Stile Doom", per la macchina della Sega non erano ancora usciti titoli degni di nota. Un ottima opportunità per i possessori di Saturn di divertirsi spazzando alieni in soggettiva.



• Gearloose

Si ringrazia Astrocomputer - Roma





Accedendo allo schermo della mappa sapere dove ci si trova è facilissimo.

ALIEN TRILOGY

Bisogna davvero ringraziare l'Acclaim, dato che ora anche il Saturn può vantare un ottimo gioco come *Alien Trilogy* fra i propri titoli. La perfezione di questa conversione è davvero stupefacente, tanto più se si considera che la parte sonora è anche leggermente migliore (le musiche sono più "limpide") rispetto a quella per il 32 bit Sony, che comunque ha dalla sua una grafica più definita, specialmente negli sprite degli alieni. Dettagli da confronto, naturalmente, ma che fanno apprezzare ancora di più la bravura dei programmatori. Bisogna sottolineare, però, che la versione giapponese (unica finora disponibile) pregiudica in parte il fattore giocabilità, dato che non è possibile (a meno che non ci si raccapezzi con la lingua nipponica, naturalmente) comprendere lo scopo della missione. Difetto che si potrà ovviare nel momento in cui si renderà disponibile una versione americana, oppure europea del titolo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La risposta del personaggio è rapidissima anche ai comandi più complessi: perfino indietreggiare sparando risulta incredibilmente intuitivo

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

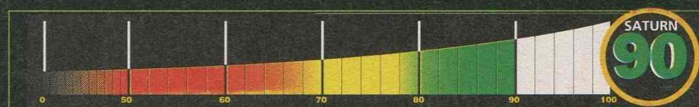
Fluida e veloce come ci si poteva aspettare. Inferiore a quella della Playstation solo per l'immotivata decisione di eliminare le stupende scelte di illuminazione

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La vastità delle aree di gioco e la elaborata sistemazione degli oggetti, garantiscono un divertimento a lungo termine anche ai "doommisti" più smaliziati

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Le musiche sono d'atmosfera e angoscianti come da copione, mentre gli effetti sonori sono praticamente perfetti



SOTTO CONTROLLO



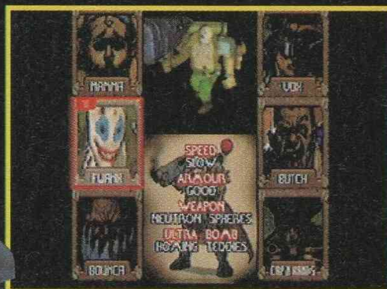
Casa: GREMLIN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

LOADED



Può un solo gioco risollevare le sorti di una software house? Sì, se il gioco in questione è Loaded, vero e proprio (quanto inaspettato) hit dello scorso Natale. Il frenetico sparatutto della Gremlin fa ora la sua comparsa anche su Saturn, portandosi dietro il corredo di giocabilità che lo aveva caratterizzato in maniera così peculiare. All'interno di una prigione interstellare, situata sull'inospitale pianeta Raulf, sei pericolosi ergastolani (nell'ordine: Mamma, Vox, Fwank, Butch, Bounca e Cap'n Hands) tentano di sottrarsi alla pena detentiva fuggendo dalla loro cella. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, però, i sopradetti carcerati sono armati fino ai denti con un equipaggiamento apocalittico che li favorirà non poco nel tentativo di fuga. Seguendo una trama di fondo (consistente, grossomodo, nello scappare dal pianeta Raulf), ogni livello presenta una sorta di missione ben precisa e per essere portata a temine richiede una buona dose di esplorazione. Non tutti gli ambienti che formano il piano di gioco possono però essere visitati: alcune stanze, infatti, sono sbarrate da porte di diversi colori che richiedono apposite chiavi per essere "ripulite". Oltre a quest'ultime sono rintracciabili, sparsi per le varie locazioni, anche alcuni essenziali power-up, che garantiscono munizioni extra e riforni-

Il senso di claustrofobia che si prova muovendosi lungo i corridoi ed esplorando il è una delle cose immutabili del gioco.

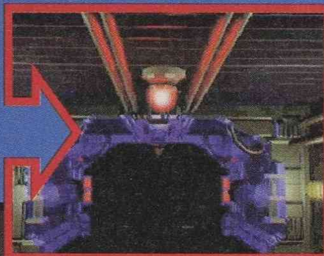


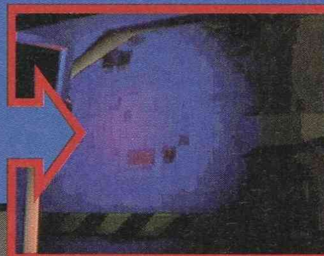


VITA MODERNA

Alla fine del lungo corridoio vi attendono due degli psicopatici protagonisti del gioco, e non sono certo lì darvi il benvenuto...















menti di energia, senza dimenticare gli oggetti di ricarica delle smart bomb (arma, questa, che si può collezionare, fino a un massimo di cinque esemplari contemporaneamente). La caratteristica che ha decretato il successo di *Loaded*, in versione Playstation, però, è sicuramente la grafica, piena di effetti grafici sbalorditivi. In questa conversione, i programmatori della Gremlin hanno eliminato diversi giochi di luce, rimaneggiando comunque le fonti luminose residue in modo da attenuare questa mancanza.
La definizione delle texture e degli sprite, in ogni caso, rimane di gran livello anche su Saturn, e l'atmosfera di ultra-violenza (come le scie di sangue lungo i corridoi e i cadaveri straziati degli avversari abbattuti) tipica del gioco è stata conservata interamente, per la gioia di tutti i cultori dello splatter. Anche per chi non è abituato a giochi instile di *Smash TV* o *Chaos Engine*, è consigliabile provare almeno una volta il gioco della Gremlin, visto che potrebbe rilevarsi una piacevole sorpresa, sempre che non vi scandalizziate per un po' di pixel rossi sullo schermo. Una buona conversione che, a un anno di distanza, soddisferà i possessori di Saturn.

•Gearloose

Si ringrazia Astrocomputer - Roma





Gli aguzzini a guardia dei prigionieri, devono essere spazzati senza pietà.

LOADED

Pur tenendo a mente le differenze grafiche rispetto alla versione per il 32 bit della Sony, si può tranquillamente affermare che *Loaded* sia un gioco spettacolare e divertente anche sul Saturn. Dispiace naturalmente vedere una grafica che, pur rimanendo sempre di altissima fattura, non riesce (incolpevolmente) a reggere il passo della versione PSX. La parte sonora, invece, si attesta sugli stessi (ottimi) livelli della Playstation, riempiendo letteralmente l'incandescente atmosfera con azzeccatissimi effetti sonori e monopolizzando l'attenzione grazie anche alle musiche dei Pop Will Eat Itself. Quello che veramente interessava constatare nella conversione, comunque, era la difficile trasposizione della giocabilità, e da questo punto di vista non si rimane per niente delusi, essendo ben calibrata la divisione fra la preponderante parte di azione e l'essenziale compito di esplorazione. Senza dubbio uno dei migliori, anche se un po' atipico, sparatutto disponibile per Saturn.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Riuscire a sparare ruotando su se stessi e usare contemporaneamente lo zoom indica una manovrabilità sicuramente studiata nei dettagli

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Texture ben realizzate e colori psichedelici e chiassosi fanno da cornice a una animazione senza sbavature

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La Gremlin ha realizzato il sogno dei videogiocatori: un gioco pieno di livelli differenti e che sembra non finire mai

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Brani di accompagnamento degni di una raccolta (che infatti è stata editata ed è disponibile anche in Europa)



SOTTO CONTROLLO



Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1





Beyond the Beyond

Il mercato degli GdR, si sa, ha sempre avuto una fetta di pubblico abbastanza consistente, ma al tempo stesso "di settore", a causa delle difficoltà che molti titoli sono in lingua giapponese, quasi sempre faticosa da interpretare e, di conseguenza, di ostacolo per molti fra i simpatizzanti di questo genere di giochi. Fortunatamente, questo *Beyond the Beyond* (che già ai tempi della sua uscita in lingua originale aveva suscitato una certa attenzione) ha seguito il processo di importazione ufficiale giungendo da noi anche in lingua inglese.









DUE VISTE SONO MEGLIO DI UNA

SPOSTAMENTI

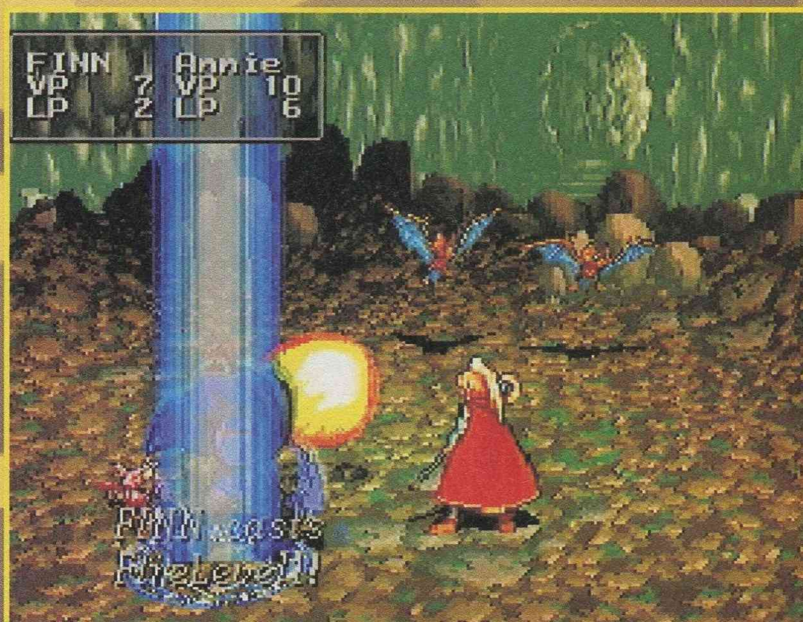


L'inquadratura riprende dall'alto i movimenti del personaggio, come nei classici GdR a sedici bit. Malgrado il gruppo possa essere formato da diverse persone, sulla mappa di gioco viene visualizzato solo lo sprite raffigurante Finn. Spostandosi sulla mappa, è possibile incontrare ogni tipo di mostro, in correlazione al tipo di terreno, senza alcun tipo di preavviso.

COMBATTIMENTO



Per esaltare le capacità grafiche delle nuove console a 32 bit, il combattimento viene risolto ingrandendo la zona di gioco e rappresentando i personaggi in una sorta di arena tridimensionale. Durante il combattimento, i personaggi possono essere controllati manualmente o dalla cpu, e si possono operare tutte le scelte disponibili anche durante le altre fasi di gioco, tranne ovviamente gli spostamenti. Durante un combattimento è possibile ritirarsi.



Alcune delle magie che possono essere realizzate durante i combattimenti, sono uno degli aspetti grafici maggiormente curati del gioco.



Graficamente, il gioco presenta tutti o quasi gli aspetti del classico gioco con personaggi stilizzati, o meglio ridotti all'aspetto di manga puro e semplice, che si muovono attraverso tutta una serie di locazioni realizzate in 2D, senza la minima traccia di elementi poligonali, eccezion fatta per i combattimenti, che pur non sfruttando la grafica a tre dimensioni, sono rappresentati "in profondità", ma sempre e solo con l'utilizzo di semplici sprite. Il sistema di combattimento è abbastanza intuitivo: a seconda dei livelli di potenza del personaggio che si sta usando, cambieranno anche i valori di iniziativa, difesa e offesa, oltre al tipo di attacco da effettuare. Si potrà scegliere fra il corpo a corpo, l'uso della magia (alcune delle quali sono semplicemente spettacolari), la difesa, l'utilizzo di un oggetto preso dallo zaino (ad esempio, un'erba curaferite), o addirittura la fuga, che però ha possibilità di riuscita non troppo elevate. Uccidendo i mostri che si incontreranno nel corso delle varie esplorazioni, si otterranno dei punti esperienza, utili per salire di livello, e delle monete, da spendere presso i mercanti del paese per equipaggiarsi a dovere. Per quel che riguarda invece l'interazione con gli altri personaggi e gli oggetti, durante le situazioni "tranquille", il protagonista avrà a disposizione due azioni fondamentali: parlare, che servirà a ottenere informazioni varie, e cercare, che permettarà di trovare, ben nascosti in casse e barili, le erbe medicinali, le pozioni o le armi, tutte cose che comunque potranno anche essere comprate, in vista delle "campagne" da affrontare. Una volta risolta una missione, si otterrà poi un oggetto particolare da utilizzare in seguito (combinarlo con un secondo elemento, darlo a un personaggio non giocante per ottenere dei favori, ecc.), e, oltre a questo, potrà capitare di dover risolvere dei veri e propri rompicapi in stile puzzle-game per riuscire





STAND BY ME

Finn inizia la sua avventura al fianco di un piccolo draghetto di nome Steiner, ma durante il gioco farà conoscenza di nuovi personaggi che si uniranno a lui.

Finn
Il protagonista del gioco, è solamente un ragazzino di quattordici anni, ma fin da piccolo è stato allenato nell'uso della spada, per poter diventare un giorno un grande cavaliere. Suo padre, Sir Kevin, lo ha affidato alle cure di Sir Galahad, un suo carissimo amico nonchè un abilissimo cavaliere, ma ogni mese raggiunge il figlio per insegnargli tutti i suoi segreti sull'arte della spada. Finn, oltre a combattere con le armi, aquisisce durante il gioco diverse magie.

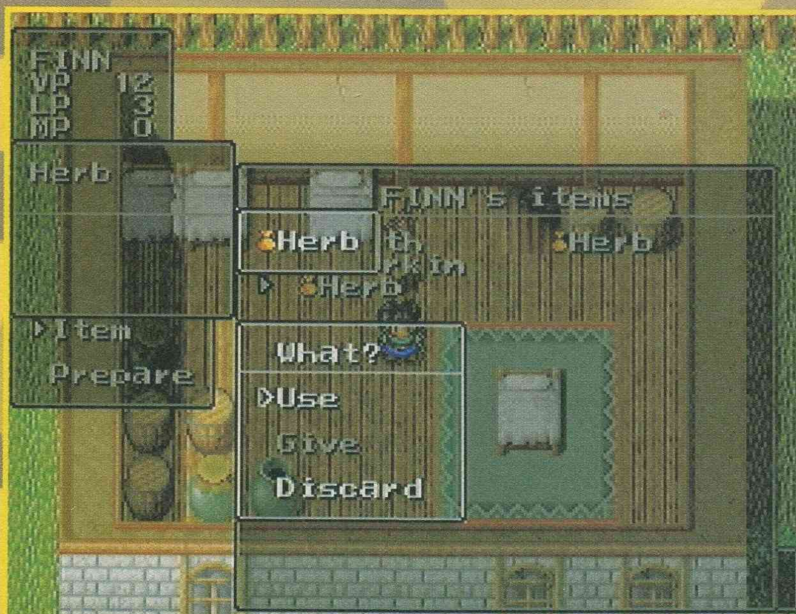
Steiner
Il cucciolo di drago ha ricevuto il compito di seguire e aiutare Finn nelle sue avventure. Steiner si rivelerà un prezioso aiuto, che non mancherà di consigliare il piccolo eroe ogni volta che se ne presenterà l'occasione. Durante i combattimenti, dopo che Finn avrà aquisito qualche livello di esperienza, il piccolo drago interverrà attaccando i nemici con un soffio infuocato. Steiner, a differenza degli altri personaggi, non possiede uno schema di avanzamento dei livelli.

Annie
La piccola ragazzina, figlia del cavaliere Galahad, è cresciuta con Finn come se fosse stato veramente suo fratello. Annie non è molto contenta degli allenamenti a cui Sir Kevin sottopone il figlio, perché è seriamente convinta che siano troppo disumani e pericolosi. Annie si unisce al gruppo di Finn disobbedendo alle raccomandazioni del padre, e dopo essere sopravvissuta a un pericoloso mostro della palude, chiamato Kraken, acquisisce imprevisti poteri clericali.

Percy
Questo ragazzo è il fratello più grande di Annie, figlio primogenito di Sir Galahad. Malgrado abbia solamente vent'anni, grazie alla sua bravura nell'uso della spada è stato arruolato nell'esercito della città di Marion come soldato semplice. Percy si unisce al gruppo di Finn dopo che l'esercito di Bandore invade il castello di Marion e imprigiona il giovane principe. Dopo essersi conosciuti, Finn, Percy e Annie partono per la città di Marion alla ricerca di Samson, il campione locale.

Edward
Il pricipe di Marion è un giovanissimo maghetto di tredici anni, imprigionato nelle celle del suo castello dopo l'invasione delle truppe di Bandore. Viene liberato dal gruppo di Finn aiutato dal fortissimo Samson, solo per finire nelle grinfie della perfida maga che lo ha imprigionato. Dopo aver scampato il pericolo, il gruppo si divide. Annie, Percy e Finn raggiungono una chiesa ai bordi della mappa di gioco, mentre Edward e Samson vanno in cerca di aiuto.

Samson
È il fortissimo campione della città di Marion, che aiuta Finn a liberare il piccolo principe Edward dalle grinfie delle truppe di Bandore. Purtroppo, dopo l'eroico salvataggio, Samson viene colpito da un sortilegio che riduce notevolmente le sue capacità fisiche, rendendolo solo un po' più forte rispetto alla media del gruppo. Nel corso dell'avventura, Samson potrà essere curato solo da un chierico molto potente, o grazie all'ausilio di un oggetto magico.









Steiner, il piccolo draghetto, è il primo amico che aiuterà Finn nella sua avventura, in attesa che altri vi si uniscano.



Durnate il gioco, come in ogni GdR che si rispetti, sarà possibile incontrare personaggi di ogni risma.

a proseguire nel gioco. La storia che fa da background a *Beyond the Beyond* vede come protagonista Finn, un ragazzino di 14 anni, figlio di un potente guerriero (sir Kevin), allevato da sir Galahad, un amico di quest'ultimo e anch'egli cavaliere di grande valore. Finn viene mensilmente prelevato dal padre, per essere istruito nell'arte della spada, con prove molto dure ed estenuanti. Dopo questo periodo, Finn è pronto per le sue prime missioni (recuperare dell'acqua magica in un dungeon e salvare il principe della contea, Edward), ed è aiutato da Steiner, un piccolo drago, e dai compagni che mano a mano incontrerà sulla sua strada; Annie, piccola sacerdotessa, Percy, un cavaliere alle prime armi, Samson, fortissimo guerriero, e infine Edward, giovane principe-mago. Durante i loro pellegrinaggi i nostri eroi si imbatteranno in mostri più o meno forti (dai piccoli pipistrelli del primo dungeon ai più potenti negromanti, per non parlare dei non-morti e dei boss di fine livello), e di difficoltà sempre crescenti... difficoltà che, grazie all'aiuto dei dialoghi scritti in inglese, potranno essere affrontate senza molti problemi, facendo avventurare il giocatore in un GdRR che oltre a essere bello lungo si rivela anche giocabile, qualità essenziale per soddisfare pienamente tutti gli amanti del genere, e non solo.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)





BEYOND THE BEYOND

La Playstation non si può certo considerare una console dotata di un buon parco titoli per quel che riguarda i giochi di ruolo, cosa molto strana se si tiene conto che gran parte della fortuna delle piattaforme a 16-Bit, è stato dovuto proprio a questo tipo di software, soprattutto nel paese del Sol Levante. Dopo il timido lancio sul mercato di *Arc the Lad*, le uscite di prodotti di questo tipo non sono state molto cospicue. *Beyond the Beyond* sembra proprio essere quel genere di titolo, assieme a *Final Fantasy* della Squaresoft, in grado di ridare un po' di energia a una console che non è stata molto tenuta in considerazione per questo tipo di giochi. *BTB* sembra essere curato sotto ogni punto di vista, dalla difficoltà ben equilibrata alla cura nei particolari che compongono i reami da visitare. La trama è, sebbene non molto originale, discretamente varia e ricca di colpi di scena, strutturata su un percorso di gioco veramente vasto. Buona l'idea di usare più personaggi contemporaneamente.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

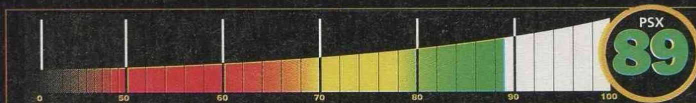
PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (9/10)
Numerose opzioni di controllo sul sistema di combattimento e sulle finestre di gioco. Enigmi numerosi e ben calibrati

GRAFICA (8/10)
Molto colorata la parte dedicata agli spostamenti sulla mappa di gioco. Ottima la sezione dedicata ai combattimenti, con effetti di luce e magie spettacolari

SFIDA (8/10)
La mappa di gioco da esplorare è enorme e consente di seguire più di una strada per finire una particolare missione

SONORO (8/10)
Buoni gli accompagnamenti musicali che seguono l'evolversi delle situazioni. Molto ben curati anche gli effetti speciali, soprattutto durante il combattimento



SOTTO CONTROLLO



ARCA GAMES

Via Trieste,13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9511069 FAX02/9513570

SEGA SATURN

SIM CITY 2000	£. 99.000
NBA JAM T.E.	£.105.000
EURO 96	TELEF.
NHL POWERPLAY HOCKEY 96	£. 99.000
FATAL FURY 3	£. 99.000
ALIEN TRILOGY	£. 99.000
HANG ON GP	£. 85.000
ROAD RUSH	£. 99.000
BUG	£. 95.000
THE "D"	£. 89.000
CLOCKWORK NIGHT 2	£. 95.000
FIFA 96	£. 79.000
SEGA RALLY	£. 99.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	£. 89.000
TOSHINDEN S	£.109.000
VIRTUA RACING	£.109.000
FIFA 96	£.119.000
GEX	£.139.000
VIRTUA COP	£.129.000
WING ARMS	£.109.000
VIRTUA FIGHTER 2	£. 99.000
DAYTONA USA	£.139.000
WIPE OUT	£. 89.000
KING OF FIGHTERS 95	£.129.000
DRAGON BALL Z LEGEND	£.119.000
VICTORY GOAL 96	£.119.000
NIGHTS + PAD	£.119.000
NEED FOR SPEED	£. 96.000
WARRIOR OF FATE II	£.109.000
VIRTUAL VOLLEYBALL	£. 99.000
IRON STORM	£. 99.000
X-MEN CHILDREN OF	£. 99.000
DARIUS GAIDEN	£. 89.000
EARTHWORM JIM 2	£. 89.000

SONY PLAYSTATION

MORTAL KOMBAT 3	£.105.000
LOADED	£. 99.000
DOOM	£.129.000
FADE TO BLACK	TELEF.
GEX	£.109.000
KING OF FIGHTERS 95	£.129.000
WAR HAWK	£. 99.000
ADIDAS POWER SOCCER	£. 99.000
ROAD RUSH ARCADE	£.109.000
F1 RACE	£. 99.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	£. 99.000
INTERNATIONAL TRUCK E FIELD	£. 99.000
OLIMPIC GAMES	£. 99.000
NEED FOR SPEED	TELEF.
RESIDENT EVIL	£. 99.000
THEME PARK	£.109.000
FIFA '96	£. 89.000
WIPE OUT	£. 92.000
PGA TOUR GOLF 96	£. 99.000
KRAZY IVAN	£.105.000
STARBLADE ALPHA	£.129.000
ASSAULT RIGS	£.119.000
FINAL DOOM	£. 89.000
SIM CITY	£. 99.000
CASPER	TELEF.
KILEAK THE BLOOD	£. 99.000
ACTUA SOCCER	£.109.000
TWISTED METAL	£.109.000
DEFCON 5	£. 89.000
ROAD RUSH	£. 95.000
RIDGE RACER REVOLUTION	£. 92.000
TRUE PINBALL	£. 94.000

MEGA DRIVE

EARTHWORM JIM 2	£. 99.000
FIFA '96	£. 79.000
NBA 96	£. 79.000
LION KING	£. 79.000
SHINIG FORCE II	£. 109.000
MICROMACHINES '96	£. 79.000
MORTAL KOMBAT	£. 49.000
NIGHEL INDY CAR	£. 79.000
REVOLUTION X	£.105.000
ECCO THE DOLPHIN 2	£. 69.000
PAGEMASTER	£. 71.000
VIRTUA RACING	£. 79.000

GAME GEAR

ASTERIX	£. 39.000
POWER RANGERS 2	£. 69.000
MICKEY MOUSE 3	£. 65.000
ECCO 2	£. 35.000
NBA JAM	£. 35.000

SUPER NINTENDO

FINAL FIGHT 3	£. 99.000
KILLER INSINCT	£. 89.000
INTERNATIONAL DELUXE	£.127.000
BREATH OF FIRE 2	£.129.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	£.129.000
GIVE'N GO	£. 99.000

VOLANTE
+
PEDALIERA
MAD CATS
per PSX
£. 139.000

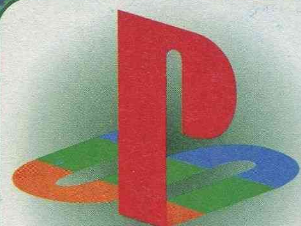
GAME BOY

KILLER INSTINCT	£.69.000
MORTAL KOMBAT 3	TELEF.
DONKEY KONG LAND	£. 69.000
MARIO & YOSHI	£. 49.000
ZELDA	£. 49.000

GAME EVOLUTION

VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

Largo Appio Claudio, 367-369 M Giulio Agricola - 00174 Roma
Tel. 06/71.58.60.95 - Fax 06/71.58.61.26
Orario 10,00 - 13 ,00 / 15,30 - 19,30 - Lunedi mattina chiuso



PLAYSTATION PAL
£ 449.000
JOYSTICK HORI
£. 119.000
VOLANTE MAD KATS
£. 149.000

JAP

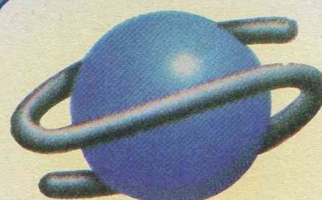
DEAD HEAT ROAD	129
GUNDAM 2	139
KING OF FIGHTER 95	149
MOTOR TOON GP 2	149
OVER BLOOD	149
PHILOSOMA	99
RACINGROOVY	Tel.
SAMURAI SPIRITS 3	159
STREET F. ZERO 2	159
STRIKERS 1945	129
TOBAL N°1	149
VAMPIRE	149
INDIPENDENCE DAY	Tel.
KILEAK THE BLOOD	79
PUZZLE BOBBLE 2	99
RAIDEN PROJECT	79
SKELETON WARRIORS	119
SPOT GOES HOLLYWOOD	129
WING COMMANDER 3	139
X-MEN	129

USA

BUBBLE BOBBLE COLL.	99
BUSTER BROS (PANG)	119
CRASH BANDICOOT	Tel.
DIE HARD TRILOGY	129
EXTREME PINBALL	85
FIFA 96	99

PAL

ACTUA SOCCER	99
BUBBLE BOBBLE COLL.	99
DRAGON BALL Z	Tel.
FADE TO BLACK	110
FORMULA 1	110
IMPACT RACING	110
INT. TRACK & FIELD	99
NAMCO PIECE VOL.1	110
PENNY RACER	110
PROJECT OVERKILL	Tel.
RESIDENT EVIL	110
RIDGE RACER REVOL.	110
TEKKEN 2	Tel.
TOSHINDEN 2	110



SATURN JAP+ 3 GIOCHI
£. 599.000
JOYSTICK HORI
£. 119.000
ADATTATORE UNIVER.
£. 59.000

JAP

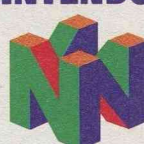
BODY SPECIAL 264 (SEXY)	149
DAYTONA USA	79
FATAL FURY 3	139
FIGHTING VIPERS	139
GALS PANIC (SEXY)	Tel.
HEBEREKE POPOON	99
KING OF FIGHTERS 95	139
MOBILE SUIT GUNDAM	Tel.
SEGA RALLY	99
SONIC WINGS SPECIAL	149
STREET FIGHTER ZERO 2	139
THUNDER FORCE GOLD	Tel.
TOH SHIN DEN 2	99
TORICO	Tel.
VICTORY GOAL 96	129
VIRTUA FIGHTER 2	99
WORLD HEROES PERFECT	139

USA

ALIEN TRILOGY	119
BUBBLE BOBBLE COLL.	99
BUSTER BROS (Pang)	119
DIE HARD TRILOGY	Tel.
DESTRUCTION DERBY	Tel.
DRAGON'S LAIR 2	129
EARTHWORM JIM 2	119
HYPER 3D PINBALL	119
KRAZY IVAN	Tel.
LOADED	Tel.
NIGHTS + JOYPAD	149
SKELEKTON WARR.	119
SPOT GOES HOLLYWOOD	129
STREET FIGHTER ALPHA	99
TRUE PINBALL	119
PUZZLE BOBBLE 2	99
ULTIMATE MK 3	129

SUPER NINTENDO

Puzzle Bobble	99
Demon Crest	79
Donkey Kong 2	139
Int.Soccer Deluxe	139
Killer Instinct	119
Puyo Puyo	79
Maximum Carnage	79
Mickey's Great Circus	79
Ranma 1/2 part 3	99
Super Metroids	69





Disponibile
NINTENDO 64 + Mario USA e JAP
PILOT WINGS - WAVERACE

MEGA DRIVE

Castelvania	69
Comix Zone + CD mus	99
Contra Hard Corps	69
Dinamite Headdy	85
Dragon Ball Z	79
Il Libro Della Giungla	79
Lion King	99
Mickey Mania	69
The Punisher	89
Sailor Moon	79
Samurai Shodown	79
Slammaster	89
Sonic & Knucles	79
Toy Story	Tel
Story of Thor	99
Spot Goes Hollywood	119
Virtua Racing	79

Tutti i prezzi sono IVA inclusa - Arrivi settimanali - I prezzi potrebbero subire variazioni
Novità d'importazione - **Vendita per corrispondenza**

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

PROJECT OVERKILL









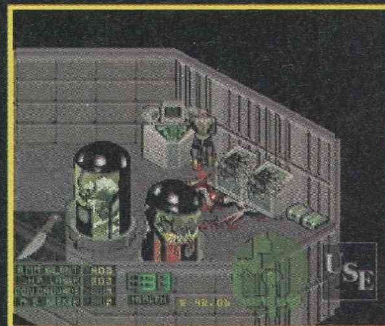


Se c'è una cosa che da sempre ha fatto marciare il mondo videoludico in maniera inarrestabile, questa non è certo stata la fantasia che i programmatori tentano di mettere nelle loro produzioni. È vero che quando l'idea è azzeccata, anche le vendite vanno più che bene, ma è anche vero che, per ogni trovata originale, subito c'è un accodamento di titoli-clone, che ne sfruttano la scia, e in maniera neanche troppo malvagia. Basti citare l'ormai mitico *Doom* della Id Software, che da solo ha praticamente fondato un genere videoludico... Ebbene, questo *Project Overkill* non si discosta troppo, dalla categoria dei titoli "ispirati" a un prodotto ben più famoso.
Anzi, si potrebbe dire che *PO* sfrutta in parte un elemento più che collaudato, la visuale isometrica, combinandolo con un concept di gioco che ricalca abbastanza fedelmente *Loaded*, tant per citarne uno recente, splatterosissimo titolo della Gremlin uscito qualche tempo fa anch'esso per la console di casa Sony. Graficamente, *Project Overkill* ha quindi abbandonato il motore poligonale, sviluppandosi prevalentemente su scenari fissi (a parte le pareti "ingombranti", che si fanno trasparenti per permettere la vista del proprio personaggio, e le porte che si aprono e si chiudono), e sfruttando le direzioni diagonali. C'è da dire che, purtroppo, *PO* non si può nemmeno lontanamente paragonare a Loaded, almeno per quanto riguarda il lato visivo. Gli splendidi giochi di luce del primo, sono praticamente scomparsi nel secondo, lasciando il posto a tutta una serie di stanze e corridoi un po' ripetitivi, sebbene discretamente realizzati. L'animazione degli sprite non è per nulla malvagia e una discreta renderizzazione conclude il tutto. In quanto alla trama che sta dietro a questa carneficina videoludica, vi vede protagonisti nei panni di un agente (da scegliere fra quattro personaggi), col compito di debellare i piani criminali della Terracom. Questa organizzazione, che si era lanciata sul mercato della colonizzazione galattica con metodi a dir poco scorretti, dopo aver subito un tentativo di sabotaggio da parte della concorrenza, ha trasformato i suoi squadroni civilizzatori in mercenari e assassini, col compito di far "spopolare" le zone più redditizie dei nuovi pianeti in maniera rapida, silenziosa ma non per questo indolore. A voi spetterà il compito di fermare questa operazione, infiltrando-





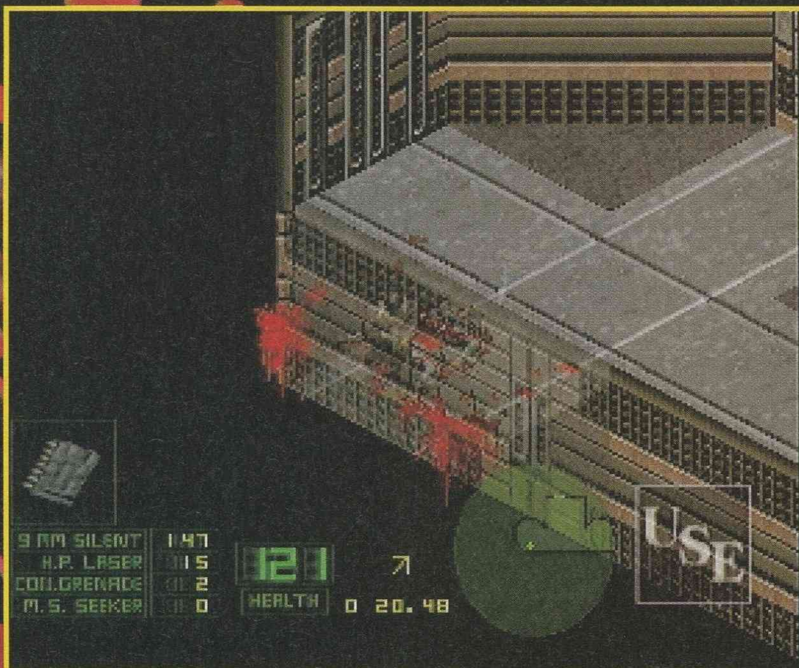
Quando il personaggio si avvicina alle pareti, i muri diventano trasparenti.



Come in *Loaded* della Gremlin, anche qui è possibile distruggere ogni cosa.



Project Overkill possiede una grande varietà di mostri e di livelli.





vi nelle basi della Terracom e facendo fuori quanta più gente possibile. A missione ultimata, potrete pensare a mettere in salvo la vostra pellaccia, ma non prima. Dovrete muovervi per oltre cinquanta scenari (in ordine di difficoltà, ovviamente), con la possibilità di ripercorrere all'indietro i tratti già "ripuliti", per potervi meglio gestire le munizioni e le ricariche energetiche che troverete lungo il vostro cammino. I nemici che avrete fatto fuori non verranno quindi ricreati, ma potreste sempre trovare quelli che avete lasciato in vita al vostro primo passaggio. Potrete potenziare la vostra arma (che cambierà a seconda del personaggio selezionato per la missione), dai comuni proiettili alle testate a ricerca calorica. All'occorrenza,







Il metodo migliore per ridurre al minimo la perdita di munizioni, è quello di sparare ai barili per colpire più nemici possibile, più o meno come in *Doom*.

IL MIO NOME È BOND... JAMES BOND.



Name: Althea Timmeron
Razza: Transumana.
Classe: Esperta in demolizioni.
Tracciato psicologico: Althea dimostra una chiara tendenza alla piromanzia
Pianeta: Tipe III- pianeta desrtico



Nome: Quogg S'Sethinon.
Razza: Saurian.
Class: Combattente di fanteria.
Tracciato psicologico: Quogg è un esperimento genetico, non presenta alterazioni mentali.
Pianeta: Tipo VII- terreno paludoso.



Nome: Lanslow Kreeg
Razza: Terrestre.
Classe: Guerriero.
Tracciato psicologico: Tossicodipendenza dovuta alla necessità di incrementare la risposta fisica.
Pianeta: Colone terrestre.



Nome: Jendrik Epsilon.
Razza: Hykaria.
Classe: Assassino.
Tracciato psicologico: aggressivo e spietato.
Pianeta: ?





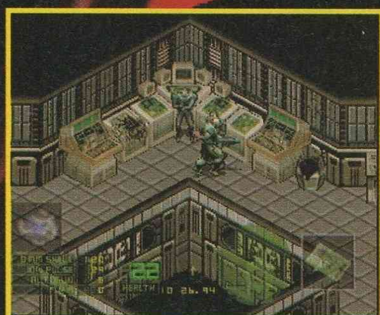
potrete addirittura fare a pugni, se esaurirete le munizioni. Niente di troppo tattico, che fa di *Project Overkill* un titolo abbastanza immediato, se non fosse per la lentezza di movimento del personaggio: per essere un falso 3D, non siamo ai massimi livelli, anche per colpa delle renderizzazioni, che appesantiscono il tutto. A controbilanciare questa carenza, però, c'è una buona giocabilità, una volta presa confidenza con i comandi, diventerete una vera e propria macchina da guerra, anche se dopo un po', tutto il meccanismo di gioco potrebbe risultare decisamente ripetitivo (strappare gli occhi agli avversari per farne riconoscere la retina ai computer, a lungo andare stanca). Un titolo "squadrato", quindi, da cui sapete esattamente che cosa aspettarvi.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)









La mappa di gioco, mostra le zone che dovremo liberare dai nemici.

PROJECT OVERKILL

Le produzioni della Konami per quanto riguarda le piattaforme a 32-Bit, si sono sempre rilevate oltre che numerose, anche molto interessanti. Proprio per questo, considerando anche l'aspettativa che questo sparatutto ha creato intornoa sè, si può dire che *Project Overkill* ha leggermente deluso le aspettative. Con questo non voglio assolutamente dire che PO sia da scartare a priori, ma solamente precisare che anche in considerazione del fatto che il titolo in questione, gira su una piattaforma come la PlayStation, non vi sono assolutamente innovazioni di sorta in grado di distinguere questo prodotto da una miriade di altri usciti sulle console a 16-Bit. Graficamente il titolo presenta un motore grafico con visuale isometrica davvero niente male, con le pareti che diventano trasparenti nelle zone interessate in modo da non coprire l'azione di gioco, una più che eccellente animazione degli sprite e una buona caratterizzazione degli ambienti futuristici e delle creature che li abitano. Peccato che manchi una modalità a due giocatori.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo è funzionale ma non immediato. Il titolo non è niente di malvagio, solo che non offre niente di diverso dalla marea di giochi simili.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ben curate le animazioni degli sprite che compongono il gioco, per il resto niente di particolarmente interessante

SFIDA

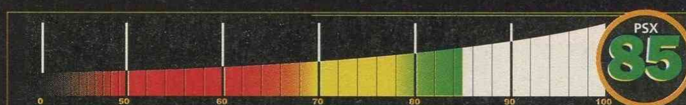
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le missioni sono lunghe anche se non molto varie, che alla lunga possono stancare. può stancare. Buona l'idea di far cooperare tra di loro gli agenti.

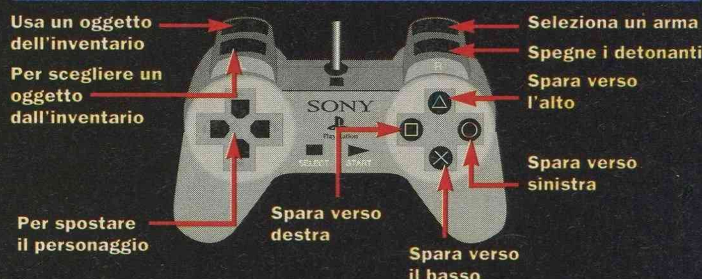
SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Carini gli effetti sonori dedicati ai congeni elettronici all'interno delle basi. Le musiche di accompagnamento si rivelano ripetitive dopo pochi minuti di gioco.



SOTTO CONTROLLO



ARIVIVIS

I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI (LO SANNO ANCHE I MURI!!!)

SATURN



DESTRUCTION DERBY L. 109,000



NBA ACTION L. 109,000



ALIEN TRILOGY L. 109,000



ACTION REPLAY L. 89,000

NEW ALIEN TRILOGY	L. 99,000	NIGHTS+JOYPAD	L. 169,900
ALONE IN THE DARK 2	L. 99,000	OLIMPIC SOCCER	L. 99,900
NEW BACK FIRE	L. 109,900	PANZER DRAGON	L. 99,900
NEW BAKU BAKU ANIMAL	L. 85,000	PANZER DRAGON 2	L. 99,900
BLAZING TORNADO	L. 109,900	ROCKMAN 3	L. 139,900
BUG	L. 99,000	SEGA RALLY	L. 109,000
CONGO	L. 139,000	SHELL SHOCK	L. 99,000
CLOCK WORK KNIGHT	L. 109,000	SHINING WINSDOM	L. 99,900
CRITICOM	L. 109,900	SLAM DUNK	L. 119,000
DARIUS	L. 159,000	STRIKER 96	L. 99,900
NEW DESTRUCTION DERBY	L. 109,000	STREET FIGHTER T.M.	L. 99,900
EARTH WORM JIM 2	L. 119,900	SUIKO ENBO	L. 129,000
EURO 96	L. 129,000	THE LEGEND OF THOR	L. 99,900
FANTASTIC PINBALL	L. 89,000	THUNDER HAWK	L. 99,000
FIFA SOCCER 96	L. 109,000	NEW TILT	L. 109,900
GEX	L. 109,900	TOSHINDEN	L. 89,900
GHEN WAR	L. 109,900	TRUE PINBALL	L. 89,900
GOLDEN AXE	L. 95,000	VICTORY BOXING	L. 99,900
GOLDEN AXE THE DUEL	L. 99,900	VIRTUA FIGHTER	L. 89,900
GOTHA	L. 125,000	VIRTUA FIGHTER 2	L. 129,000
GRAND CHASER	L. 89,000	VIRTUA OPEN TENNIS	L. 99,000
GUARDIAN HEROES	L. 99,900	VIRTUA RACING	L. 79,900
HANG ON GP 95	L. 99,900	VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 119,000
J. BAZOOKATONE	L. 89,900	WING ARMS	L. 79,900
KENSHIERO	L. 139,900	WORLD CUP GOLF	L. 89,900
KING OF FIGHTER 95	L. 169,900	WIPE OUT	L. 95,000
MAGIC CARPET	L. 99,000	WWF WRESTLING	L. 99,000
MYSTARIA REALMS OF L.	L. 119,000	X - MEN	L. 109,000
NEW NBA ACTION	L. 109,000		

SONY PLAY STATION PAL



MAD CATS volante+pedaliera con manuale in itatiano L. 139,900



TEKKEN 2 L. 109,000



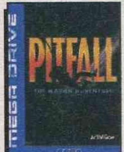
FORMULA 1 L. 109,000

3D LEMMINGS	L. 99,000	PSHICO DETECTIVE	L. 99,900
ADIDAS POWER SOCCER	L. 99,900	POWER SERVE	L. 79,900
ASSAULT RIGS	L. 99,000	RAIDEN PROJECT	L. 79,900
ACTUA SOCCER	L. 99,000	RAY MAN	L. 99,900
ALIEN TRILOGY	L. 109,900	RAPID RELOAD	L. 79,900
CRAZY IVAN	L. 99,000	RESIDENT EVIL	L. 109,000
CYBERIA	L. 109,900	REVOLUTION X	L. 89,900
CYBERSLEED	L. 79,000	RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99,900
NEW DIE HARD TRILOGY	L. 109,900	SKELETON WARRIOR	L. 99,900
DESTRUCTION DERBY	L. 89,000	STAR BLADE ALPHA	L. 99,900
F1	L. 109,000	STREET FIGHTER ALPHA	L. 99,900
GUNSHIP 2000	L. 109.900	STREET FIGHTER R.B.	L. 99,000
GEX	L. 99,000	STRIKER	L. 109,000
GOAL STORM	L. 89,000	SHELL SHOCK	L. 79,900
HI OCTANE	L. 99,000	SHOCK WAVE ASSAULT	L. 99,900
IMPACT RACING	L. 109,000	NEW SYNDACATE WARS	L. 109,900
INT. TRACK & FIELD	L. 99,900	NEW TEKKEN 2	L. 109,000
J. BAZOOKATONE	L. 89,900	THUNDER HAWK	L. 79,900
JUMPING FLASH	L. 99,900	TOSHINDEN	L. 99,000
LOADED	L. 79,900	TOSHINDEN 2	L. 109,000
LONE SOLDIER	L. 79,900	TOTAL ECLIPSE	L. 99,900
MAGIC CARPET	L. 99,900	TOTAL NBA	L. 99,900
MORTAL KOMBAT 3	L. 109,900	TWISTED METAL	L. 99,900
NAMCO MUSEUM	L. 99,900	THEME PARK	L. 99,900
NBA IN THE ZONE	L. 99,000	TOPOLINO WILD	L. 95,000
NBA JAM T.E.	L. 89,900	WING COMMANDER III	L. 99,900
NFL GAME DAY	L. 99,900	WORLD CUP GOLF	L. 89,000
NHL FACE OFF	L. 99,900	WARHAWK	L. 99,900
NOVASTORM	L. 99,900	WIPE OUT	L. 89,000
OLIMPIC GAMES	L. 99,900	WORMS	L. 99,900
OLIMPIC SOCCER	L. 99,900	ZERO DEVIDE	L. 79,900
PANZER GENERAL	L. 99,900	X - COM	L. 99,900
PARODIUS	L. 89,900		

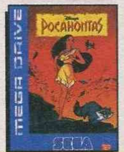
MEGA DRIVE



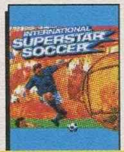
BUGGS BUNNY L. 99,900



PITFALL L. 59,000



POCAHONTAS L. 109,000



INTER. SUPER-STAR SOCCER L. 99,900

ADV. OF BATMAN & ROBIN	L. 99,000	MICRO MACHINES 2	L. 59,900
ALIEN SOLDIER	L. 69,900	MORTAL KOMBAT 3	L. 99,900
ALLADIN	L. 89,000	MR. NUTS	L. 69,000
ANIMANIACS	L. 89,900	MISS PACMAN	L. 59,900
AERO THE ACROBAT	L. 59,900	NBA ACTION 95	L. 59,900
BOB	L. 79,900	NBA LIVE 96	L. 89,000
BATMAN FOREVER	L. 69,900	OLIMPIC SUMMER GAMES	L. 99,900
NEW BUGS BUNNY	L. 99,900	PITFALL	L. 59,000
CASTELVANIA	L. 59,900	POWER MONGER	L. 39,000
COMIX ZONE	L. 99,000	PAGE MASTER	L. 49,900
NEW DISNEY COLLECTION	L. 79,900	NEW POCAHONTAS	L. 109,000
ECCO THE DOLPHIN 2	L. 49,900	PREMIER MANAGER	L. 79,000
FIFA 96	L. 79,900	PRIMAL RAGE	L. 69,900
FEVER PITCH SOCCER	L. 89,000	RISTAR	L. 69,000
GENERATION LOST	L. 89,900	ROCKET KNIGHT ADV.	L. 49,900
HARD DRIVING	L. 59,000	RISE OF THE ROBOTS	L. 59,000
HOOK	L. 49,000	RED ZONE	L. 89,000
NEW INT. SUPERSTAR SOCCER	L. 99,900	SAMPRAS TENNIS	L. 49,900
JAMMIT	L. 99,000	SONIC & KNOCKLES	L. 49,900
JUDGE DREED	L. 69,000	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 99,900
JUSTICE LEAGUE	L. 59,000	SPARKSTER	L. 49,900
J. MADDEN 96	L. 99,000	TERAUSURE LAND	L. 79,900
JURASSIC PARK 2	L. 49,900	TOY STORY	L. 99,900
JORDAN VS. BIRD	L.49,900	WORLD CLASS SOCCER	L. 79,900
KAWASAKY SUPER BIKE	L. 59,000	YOGI BEAR	L. 99,000
LAWNOVERMAN	L. 69,000		

OFFERTA GIOCHI SONY PLAY STATION JAPAN E U.S.A.

OFFERTA GIOCHI 3DO

ATTENZIONE! GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU PC-CD ROM

SUPER NINTENDO



DONKEY KONG 2 L. 119,000



MICRO MACHINES 2 L. 89,900



EART WORM JIM 2 L. 99,900



YOSHI ISLAND L. 129,000

AERO THE ACROBAT	L. 69,000
ALL AMERICA CHAM. FOOT.	L. 69,900
ASTERIX	L. 49,900
BOB	L. 79,900
BEATY & BEAST	L. 79,000
BREATH OF FIRE	L. 129,000
DONKEY KONG 2	L. 119,000
FIFA 96	L. 129,000
FIRST SAMURAI	L. 49,000
ILLUSION OF TIME	L. 59,000
JUNGLE BOOK	L. 79,000
JUSTICE LEAGUE	L. 119,000
JUNGLE STRIKE	L. 119,000
KILLER INSTINCT	L. 89,900
KING OF THE MONSTER 2	L. 99,900
LEMMINGS 2	L. 109,000
MICRO MACHINE 2	L. 89,000
MORTAL KOMBAT 3	L. 129,900
MECH WARRIOR 3050	L. 119,000
OLIMPIC SUMMER GAMES	L. 119,000
PUZZLE BOBBLE	L. 119,000
PINBALL DREAMS	L. 79,900
PRIMAL RAGE	L. 69,000
SUPER B. C. KID	L. 49,900
SUPER MARIO RPG	L. 149,000
SUPER MARIO WORLD 2	L. 119,000
SUPER PINBALL	L. 119,000
SMASH TENNIS	L. 49,900
SUPER BATTLE TANK	L. 59,000
TETRIS & DOTT. MARIO	L. 109,900
THE INC. HULK	L. 69,000
TOY STORY	L. 139,000
TURBO TOONS	L. 69,000
VORTEX	L. 99,000
WEAPON LORD	L. 109,000
WARIO'S WOODS	L. 109,000

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation



+ SUPER MARIO 64 TELEFONARE

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

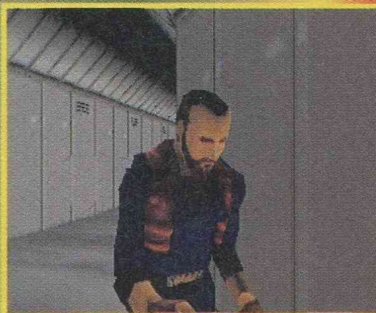
VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

Casa: RIVERHILLSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÍ
Livelli di difficoltà: 1



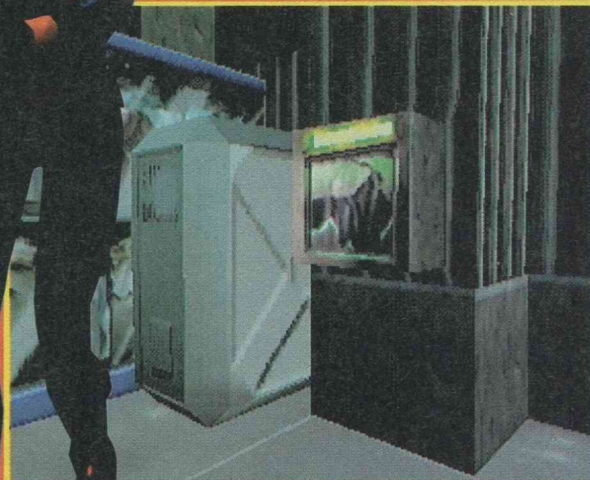


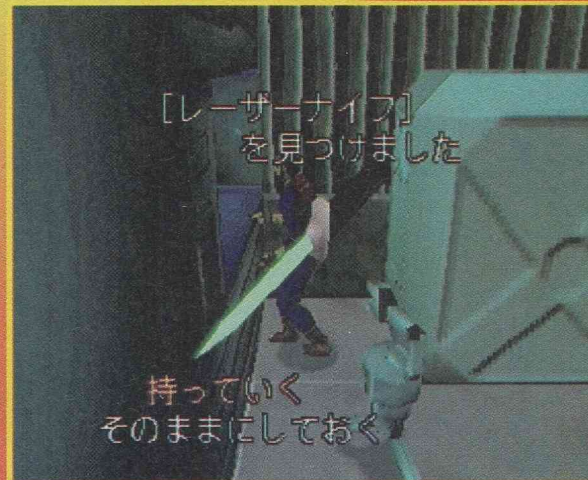


OverBlood

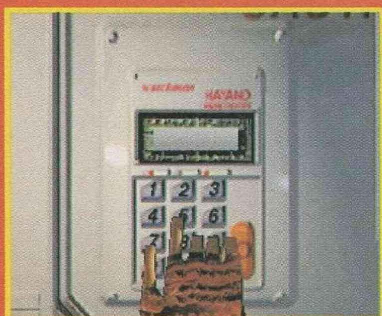
È inevitabile: tutte le volte che, all'interno del mondo videoludico, qualche software house, imponente o meno, se ne esce fuori con un titolo abbastanza originale e fuori del comune, ecco che i cloni cominciano a proliferare: è il caso di *Bio Hazard-Resident Evil*, che non ci ha messo molto a generare titoli come questo *Overblood*, molto simile al più famoso prodotto della Capcom. Infatti, il concept di gioco si presenta più o meno alla stessa maniera: imprigionati all'interno di una base scientifica in un futuro non ben definito, dovrete aggirarvi per i locali e i corridoi realizzati in stile *Kileak the Blood*, avendo però a disposizione, oltre alla visuale in soggettiva, anche altre due "inquadrature" che dovrebbero permettervi di esaminare più a fondo i vari ambienti. Anche in questo caso avrete a che fare con mutazioni genetiche varie, e con i soliti zombie, già visti proprio in *Resident Evil*... Per non parlare dell'incontro con la seconda protagonista del gioco, una ragazza in tutto e per tutto simile a Jill Valentine, uno dei personaggi giocabili nel titolo della Capcom. Le differenze, comunque, ci sono, e saltano subito all'occhio: a parte l'ambientazione, molto più avveneristica, e la sterile ripetitività delle stanze da visitare, è da notare come il protagonista di *Overblood* non sia stato realizzato utilizzando il motion capture, e in questo caso l'effetto finale è stato tutt'altro che buono. Le collisione fra sprite e fondali non sono state ben curate, i movimenti del corpo si presentano come scattosi e meccanici e il sistema di inquadrature, molto simile a quello di *Fade to Black* non è certo adatto e funzionale in tutte le situazioni di gioco. Oltretutto, va segnalato che anche tutti gli elementi di sfondo sono stati messi a punto sfruttando la grafica poligonale, di fattura non certo malvagia, certo, ma pur sempre inferiore


Questi enormi cubi vi impediranno di continuare la vostra esplorazione.









INQUADRATURE

A differenza delle inquadrature con angolazioni fisse di Resident Evil della Capcom, in Overblood è possibile scegliere tra tre differenti visuali. E' possibile operare cambi di visuale anche con il robot e la donna.

VISUALE SOGGETTIVA



Il sistema di controllo si mantiene identico, anche se i movimenti sembrano scorrere molto più velocemente. Con questa inquadratura è possibile soffermarsi a esaminare una zona particolare.

VISUALE ALLE SPALLE

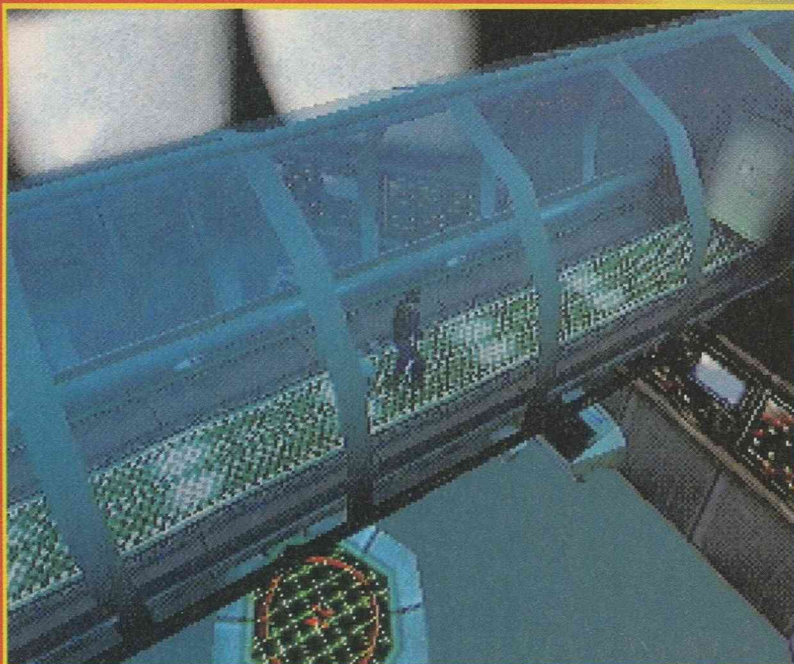


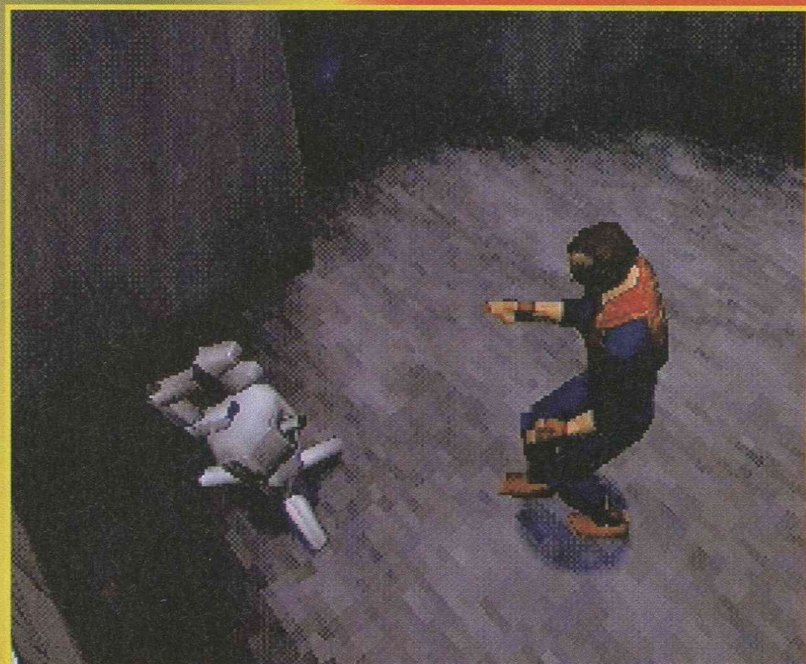
Questo tipo di angolazione riprende da dietro le spalle il personaggio che si sta usando, un po' come succede in Fade to Black. Questo tipo di visuale è consigliata durante i combattimenti.

VISUALE LUNGA



Simile alle inquadrature con angolazione fissa presenti in Rtesident Evil. Permette un colpo d'occhio veloce e preciso della zona in cui si trova il personaggio, ottimo se non si vogliono correre rischi.

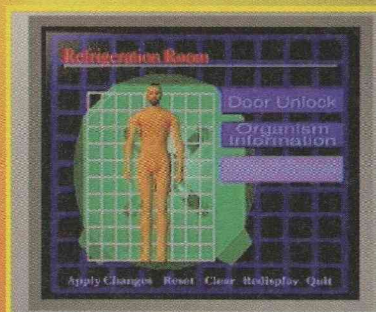


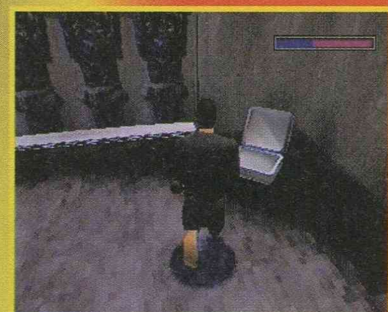


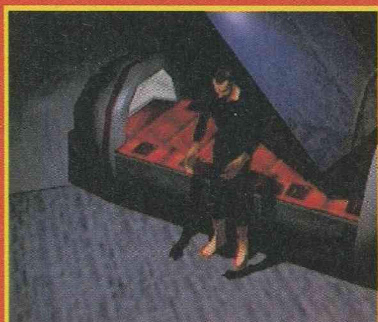
agli splendidi ambienti renderizzati visti nel titolo della Capcom. In quanto all'interazione con le situazioni di gioco poi, non ci siamo troppo: unico elemento degno di nota è il robottino che è possibile usare al posto del protagonista, e che permette di collegarsi ai sistemi computerizzati della base. La disposizione degli enigmi è alquanto grossolana, con problemi irrisolvibili (almeno nell'edizione giapponese) o quesiti fin troppo semplici, e gli incontri con altre creature viventi sono, almeno fin dove si riesce ad arrivare senza lasciarci la pelle, decisamente scarsi. E così, girovagando per i corridoi e raccattando oggetti (mappe, armi, microchip, ecc.), bisognerebbe anche trovare il modo di impegnarsi e di divertirsi, anche se tutto sommato risulta un po' difficile, visto che, a meno di non avere pazienza da sprecare il più delle volte si procede a tentoni, anzichè seguendo un filo logico portante.

• Orwell 2000









Il gioco inizia con il protagonista che si risveglia nella camera di ibernazione.

PLAYSTATION

OVERBLOOD

Con l'uscita sul mercato di *Resident Evil* e il suo successo riscontrato tra il pubblico, la Capcom ha sicuramente dato il via a una serie di cloni, da parte di tutta una serie di software house che inevitabilmente cercheranno di seguirne l'onda del successo. Pur non trattandosi certamente di un nuovo genere, non dimentichiamoci della trilogia di *Alone in The Dark*, gran parte del suo meritato succeso è da attribuirsi all'ottimo e semplice sistema di controllo del personaggio, e al tipo di atmosfera presente nel gioco. *Overblood* purtroppo, manca proprio di questi due importantissimi particolari, che finiscono per minare pesantemente la giocabilità del titolo. Il sistema di controllo risulta frustrante anche nei movimenti più semplici, l'ambientazione non è certo delle più avvincenti e la musica non supporta le fasi importanti del gioco. Buona comunque, la possibilità di controllare più di un personaggio per risolvere gli enigmi, particolare che però non riesce a risollevare un titolo che arriva al traguardo con un chiaro debito di ossigeno.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I personaggi si muovono in maniera scomposta e quando si scontrano con i poligoni solidi che compongono l'ambiente ne rimangono quasi "incollati".

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ambienti tridimensionali discretamente curati ma non molto vari. I movimenti dei personaggi sono goffi e irreali

SFIDA

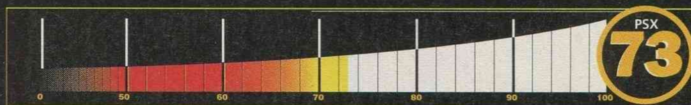
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La comprensione del testo nel gioco è di vitale importanza, per non rischiare di rimanere invischiati ogni cinque minuti. Enigmi non troppo difficili

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non esistono veri e propri temi musicali durante il gioco. Effetti sonori molto curati e adatti al tipo di atmosfera. Troppo poche le musiche di accompagnamento.



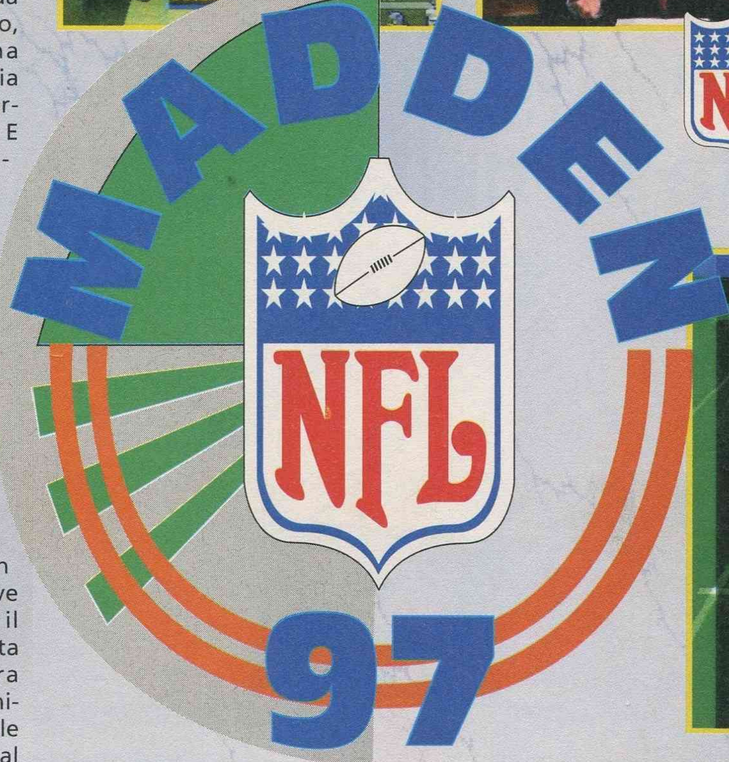
SOTTO CONTROLLO



Casa: EA SPORT
N°Giocatori: 1/4
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3



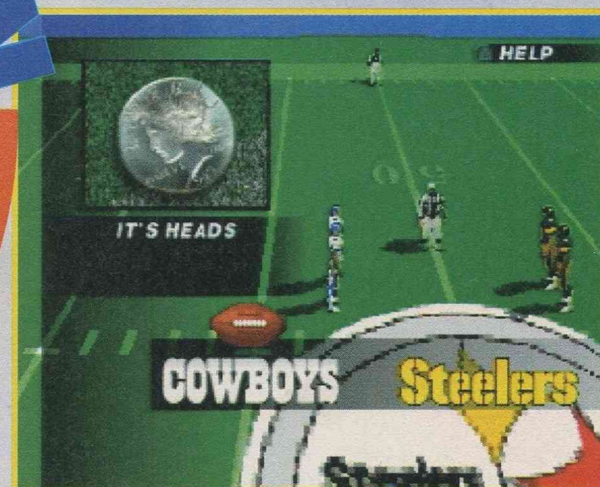






I giochi di football americano, sono riusciti, omai da diverso tempo, a crearsi una piccola nicchia anche sul mercato italiano. E può essere considerato il secondo sport americano per importanza nell'ambito videoludico, anche se l'hockey lo minaccia da vicino, mentre il baseball viene giocato da un numero ancor più sparuto di videoappassionati.
La saga di John Madden è senza dubbio una delle più longeve nel mondo delle console. È cominciata nel lomtano 1991 su MegaDrive, e da allora non ha perso il canonico appuntamento annuale, passando con fare disinvolto dal PC alle nuove super console. Questa volta è il turno dell'edizione '97 che porta il nome del famoso coach, ora commentatore televisivo, statunitense. Le innovazioni rispetto alle versioni precedenti sono, come al solito, piuttosto limitate, anche se bisogna ammettere che le animazioni dei giocatori sono state realizzate in maniera davvero speciale, oltre al fatto che tutti e 30 gli stadi che fanno da contorno alle prestazioni dei giocatori della NFL sono stati renderizzati in 3D.
Per il resto le opzioni non cambiano. Possibilità di cimentarsi in partite amichevoli, Play off, campionato; scegliendo una qualunque delle squadre che compongono le due conference; oltre 300 giocate tra cui scegliere le proprie azioni di attacco e di difesa e via dicendo. Come sembra essere entrata nella tradizione EA Sports, inoltre, sono presenti filmati in FMV che presentano i commenti di John Madden e di altri famosi, almeno oltreoceano, commentatori televisivi.
La possibilità di utilizzare il multitap accresce la sfida e, senza dubbio la giocabilità, ma è un prodotto che solo gli appassionati dovrebbero prendere in considerazione, tenendo a mente che si tratta della sesta edizione di un gioco che, fortunatamente, ancora non ha fatto il suo tempo.

• ***Random***





Brett Favre cerca di liberarsi del pallone in una posizione scomoda.

MADDEN '97

È possibile crearsi la propria squadra dei sogni, cimentarsi in un'intera stagione, limitarsi a raggiungere il Super Bowl dopo l'ardua selezione dei Play Off, ecc. Certo, è tutto molto bello, ma non so fino a che punto possa ritenersi un titolo in grado di interessare in modo particolare il pubblico italiano. E' chiaro, gli appassionati dovrebbero prenderlo in considerazione, ma con i titoli in uscita in questi mesi, forse non è certo la scelta principale in cui investire i propri soldi. La realizzazione tecnica è, in ogni caso, di ottima fattura, garantendo ore di divertimento e di piacevoli confronti contro la CPU o lo sfortunato amico di turno. Sinceramente un po' poco, ma solo perché la PlayStation, ormai, ci ha abituati a ben altro. Ciò non tglie che se aspettavate un buon titolo di Football Americano, la vostra scelta dovrebbe cadere proprio su questo *Madden '97*. Lo standard qualitativo della EA Sports, si sa, è sempre di ottimo livello.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

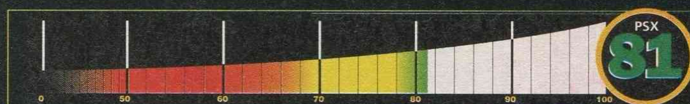
PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1–10: 8)
300 e passa azioni (se si considerano anche le varie opzioni) tutte le squadre NFL, niente male

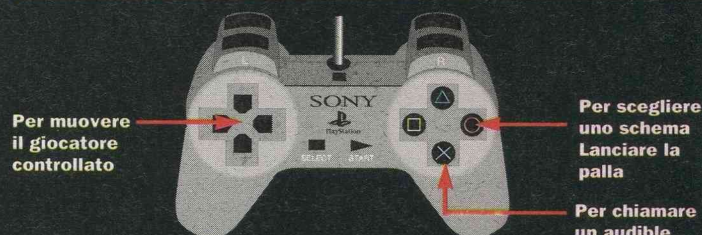
GRAFICA (1–10: 8)
Ottime le animazioni dei giocatori e la ricostruzione dei templi del football d'oltreoceano

SFIDA (1–10: 7)
Le opzioni per renderlo longevo ci sono tutte, ma alla lunga diventa piuttosto ripetitivo

SONORO (1–10: 6)
Buono, ma niente di eccezzionale. Gli effetti durante la partita giocano, bene, la loro parte



SOTTO CONTROLLO



La settima edizione di SERIE A-FANTACALCIO, oltre a nuove statistiche e al regolamento riveduto e corretto, contiene in omaggio un nuovo entusiasmante gioco: il FANTABASKET. Una nuova simulazione sportiva entra a far parte del meraviglioso mondo dei FANTASPORT. Non perdetela!



SERIE A FANTACALCIO

IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO, DOPO IL CALCIO

7ª EDIZIONE AGGIORNATA • CAMPIONATO 1996/97

ENRICO CHIESA FANTACAMPIONE 1995/96



A cura di Riccardo Albini
Edizioni Studio Vit

Fantacalcio™ e FantaBasket™ sono marchi registrati Studio Vit

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n.... copie del libro FANTA-CALCIO Serie A 95/96 a L. 25.000 cad. (più L. 2.000 di spese di sped.)

Nome..

Cognome..

Via..

Cap.................. Città..............................

SISTEMA DI PAGAMENTO

Pago subito e allego in busta chiusa:

- ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
- ❑ ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit.

DA AGOSTO IN TUTTE LE LIBRERIE

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO cartucce per MS II con prezzi che variano tra le L. 20.000 e L. 25.000 e anche i seguenti titoli per SNES: MK L. 30.000, Super Mario World L. 30.000, Street Fighter II L. 35.000, NBA Jam L. 50.000, Super Soccer L. 30.000, Earthworm Jim L. 45.000, Mamma ho riperso l'Aereo L. 40.000, Ryan Giggs World Class Soccer L. 35.000.
Biagio - tel. 02/625741 ore pasti

VENDO MD in buone condizioni completo di: 3 joystick (di cui uno a sei tasti turbo) + trasformatore con cavo RF per TV + 7 giochi a L. 500.000.
Antonio - tel. 0330/803450

VENDO GB trasparente con i seguenti giochi: Street Fighter II, Killer Instict, Darwing Duck, Mickey's Dangerous Chase, il tutto completo di imballaggi 4 mesi di vita a sole L. 200.000. Vendo inoltre C64 completo di datasette, 2 joystick cavi alimentatore e tantissimi giochi di ogni genere a sole L. 550.000. Scambio il tutto con PSX o Sega Saturn purché in buone condizioni.
Carmelo - tel. 0941/438182

VENDO causa militare Nintendo 64 come nuovo con Super Mario 64 e Pilotwings 64 a L. 950.000. Massima serietà.
Manuel - tel. 0541/345255

VENDO/scambio le seguenti cartucce per MD: Ghostbuster L. 20.000, Alladin L. 80.000.
Ivano - tel. 041/5461364 dalle 18 alle 19.30

VENDO molte cartucce per MSystem II con prezzi che variano tra le 20.000 e 25.000 lire e anche i seguenti titoli per Snintendo: MK L. 30.000, Super Mario World L. 30.000, Street Fighter II L. 35.000 ed altri.
Biagio - tel. 02/6457141 ore pasti

VENDO/scambio giochi per SNes: Super Metroid (pal) L. 25.000, Actraiser 2 (pal) L. 20.000, Ultima - the black gate (usa) L. 20.000, Pop'n Twinbee (pal) L. 25.000, Mortal Kombat (pal) L. 25.000, Castelvania IV (usa) L. 20.000 ed altri. Vendo inoltre Donkey Kong '94 a L. 20.000 per GB. Solo Roma e dintorni.
Davide - tel. 06/7910798

VENDO giochi (euro) per PSX: Need for Speed L. 50.000, Extreme PPinball L. 50.000, Wing Commander III L. 60.000, 3D Lemmings L. 50.000, Goal Storm L. 40.000, Jumping Flash L. 50.000, Zero Divide L. 50.000, Krazy Ivan L. 55.000. Ho anche a disposizione molte novità giapponesi e americane.
Massimo - tel. 0583/709887 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per MD: Aladdin L. 65.000, Sirenette L. 15.000, Fifa '96 L. 99.000, Lion King L. 65.000, MK II L. 65.000, MK III L. 99.000, Sonic 3 L. 60.000, Tazmania L. 21.000, Wonder Boy 3 L. 15.000 ed altri. MD II + giochi + 2 joypad L. 650.000. C64 + lettore dischi + stampante + giochi L. 600.000. GB + Donkey Kong Land + Killer Instinct L. 230.000. Tutti i prezzi sono trattabili.
Ivan - tel. 0983/96466 dalle 9.30 alle 14 e dalle 20.10 alle 24

VENDO sega MD (pal) + 32X (pal) + i seguenti giochi: Virtua Racing Deluxe, NBA Jam T.E., Fifa 96 + 2 joypad a 6 tasti turbo + convertitore per cassette jap a L. 300.000. Inoltre vendo GB + 7 giochi a L. 80.000 o tutto a L. 350.000.
Francesco - tel. 0342/219366

VENDO SNes + adattatore usa-jap + 3 giochi: F-Zero pal, Cool Spot usa, NBA Jam T.E. pal con 2 joypad originali e cavi di alimentazione a L. 230.000 trattabili. Vendo inoltre Nes a 8 bit con 9 giochi tra cui i tre Mario Bros + cavi + 2 joypad e pistola a L. 130.000, trattabili. Tutto in blocco a L. 350.000.
Alessandro - tel. 041/5266503 ore pasti

VENDO per SNes: Alien 3 (usa) L. 50.000, Battletoads in Battlemaniacs L. 55.000, Bubsy (usa) L. 50.000, Dragons Lair L. 45.000, Final Fight 2 L. 55.000, MK I L. 45.000, MK II L. 60.000, MK III L. 80.000, International Super Star Soccer L. 70.000 ed altri.
Massimo - tel. 06/66564827 - 8108332

VENDO SFamicom con adattatore universale, 2 joypad (propad) e i seguenti giochi: International Superstar Soccer Deluxe, Street Racer, Super F1 Circus 2, Battletoads in Battlemaniacs. Prezzo trattabile.
Fabio - tel. 0382/87251

VENDO/scambio giochi per SNes: Super Metroid (pal) L. 25.000, Actraiser 2 (pal) L. 20.000, Ultima The Black Gate (usa) L. 20.000, Pop'n Twinbee (pal) L. 25.000, MK (pal) L. 25.000, Castelvania IV (usa) L. 20.000, Hagane (pal) L. 30.000, Turrican (pal) L. 25.000, Vortex (pal) L. 20.000, Illusion of Time (pal) L. 25.000. Vendo inoltre Donkey Kong '94 a L. 20.000 per GB. Solo Roma e ditorni.
Davide - tel. 06/7910798

VENDO giochi (euro) per PSX: Need for Speed L. 50.00, Extreme Pinball L. 50.000, Wing Commander III L. 60.000, Doom L. 60.000, 3D Lemmings L. 50.000, Goal Storm L. 40.000, Jumping Flash L. 50.000, Zero Divide L. 50.000, Krazy Ivan L. 55.000. Ho anche a disposizione molte novità giapponesi e americane.
Massimo - tel. 0583/709887 ore pasti

VENDO SNes pal + 8 cartucce a L. 345.000. Inoltre vendo GB + 15 cartucce a L. 230.000.
Elia - tel. 0434/999393

VENDO/scambio GB + 6 cassette + battery pack + libretti di istruzioni giochi. In buonissime condizioni, con un anno di vita. Vendo in blocco a L. 220.000 o scambio con SNes pal con almeno due giochi.
Michele - tel. 0362/623612 ore pasti

VENDO SNes + 1 joypad, un anno di vita, in ottime condizioni con 5 giochi. Annuncio valido solo per zona di Roma. Massima serietà.
Fabiano - tel. 06/7234692

VENDO Sony PSX (ancora in garanzia 5 mesi di vita) + 2 pad + CD demo + 10 CDRom tra cui: Tekken, Toshinden, Zero Divide (i titoli e le console sono pal). Il tutto allo straordinario prezzo di L. 689.000 tutto compreso. Annuncio valido solo per la Lombardia e regioni confinanti.
Andrea - tel. 0383/83985

VENDO MD euro + jouypad 3 tasti + Sonic 2 + Dune 2 + adattatore jap L. 200.000. Vendo inoltre cassetta per GG 52 in 1 L. 50.000. Anche Snes + joypad + Super Mario All Star L. 150.000.
Francesco - tel. 051/372516 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per SNes: Doom, Desert Fighter, Fatal Fury, Primal Rage, Weapon Lord, World Heros 2, Killer Istint e Hagane a L. 50.000 cad.
Nicolò - tel. 030/9914374

VENDO console MD + joypad 3 pulsanti + Sonic L. 125.000 con scatole e imballi originali. Vendo i seguenti giochi: Wrestlemania, Psycho Pinball, Micro Machines '96, tutti in ottime condizioni e con istruzioni. Massima serietà.
Alessandro - tel. 0871/65896 ore pasti

VENDO/cerco giochi per PSX pal a metà prezzo. Disponibili novità come Ridge Racer Revolution, Adidas Power Soccer, Fade to Black, Street Fighter Alpha. Cerco particolarmente Space Hulk e International Track'n Field. Scambi solo in Romagna/Bologna. Max serietà.
Matteo - tel. 0543/67726 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per Saturn: F1 Challange (euro) L. 109.000, Rayman (euro) L. 99.000, X-Men (jap) L. 99.000, Clock Work Knight 2 (jap) L. 89.000. Trattabili e grande occasione vendo come nuovo Nights a L. 129.000 o con

joypad a L. 169.000 o scambio con Alien Trilogy o Need for Speed qualsiasi versione.
Danili - tel. 011/2476806

VENDO per SNes versione europea Super Turrican a L. 50.000, con scatola e libretto di istruzioni. Massima serietà.
Lorenzo - tel. 0742/381529

VENDO causa militare Sega Saturn, comprendente 2 joypad, adattatore, 4 giochi (Victory Goal 96, Dunk Shout, Fifa 96, World Series Baseball e naturalmente garanzia L. 600.000.
Giovanni Gabriele - tel. 091/427464 ore serali

VENDO Sat (usa) + adatt. + 2 pads + Darkstalkers 2 (usa), Guarnan Heroes (usA), Decathlete (jap) il tutto ancora in garanzia a L. 800.000 non trattabili, solo se interessati.
Fabio - tel. 0376/70187

VENDO console MD II con 2 joypad più adattatore per cassette Sega MS più 9 cassette MD e 13 per MS. Tutto funzionante per la somma di L. 500.000 trattabili.
Giuseppe - tel. 02/5520155 ore serali

VENDO Nes 8 bit + 2 joystick originali + 17 cassette, alcuni titoli: Super Mario Bros 1-2-3, Double Dragon 3, Robocop 3, Maniac Mansion, The Adams Family, Tecno World Wrestling, Teenage Mutant Hero Turtles 1-2 a L. 350.000.
Gianni Garidda - via Piazza Faravelli, Vic. C - 07024 La Maddalena (SS) - tel. 0789/727769 ore pasti

VENDO SNes a L. 100.000 trattabili (seminuovo) con 2 joypad e una cassetta a scelta fra le seguenti: Street Fighter II Turbo, MK 3, Super Mario All Stars, Super Mario World, Yoshy Island ed altre. Vendo anche le cassette separatamente a L. 50.000 cad. o tutto in blocco a L. 400.000.
Stefano Mai - via Garibaldi, 37 - 51011 Borgo a Buggiano (Pt) - tel. 0572/30621

VENDO SFamicom originale + 2 joypad + joystick JB King + 2 adatt. + 5 giochi fra cui Re Leone, Jungle Book e Actraiser a L. 300.000.
Paolo - tel. 010/3991281

VENDO SNes pal + bazzuca con 6 giochi relativi + i seguenti game pack: Stunt Racers Fx (tridimensionale) + Busters Bust Loose (Tiny Toones) + Super Mario Bros 2. Vendo in blocco a L. 300.000 o il bazzuca con i 6 giochi a L. 80.000. Richiedo massima serietà e preferibilmente Modena e dintorni.
Diego - tel. 059/908468 dalle 12.30 alle 13.20 o dalle 18.30 alle 19

VENDO per Sega Saturn Mustaria the Realms of Lore versione americana a sole L. 50.000.
Simone - tel. 02/471016

VENDO Play Station Sony euro Pal + cavo scartt SCPH-1052 + 2 joypad + 23 prolunghe per joypad + 2 prolunghe per joypad 180 cm + CD demo + Doom I e II + Ridge Racer + Ridge Racer Revolution jap. + Tekken. Tutto con imballi originali a L. 800.000.
Roberto - tel. 0424/574280 ore ufficio

VENDO Sega MD con 2 pad a 3 puls. L. 100.000. I seguenti accessori: 2 speed laypad a 6 pulsanti L. 30.000; 2 joystick Mega master a 6 pulsanti L. 50.000 e le seguenti cassette complete di custodia ed istruzioni: Sonic the Hedgehog L. 20.000, Sonic the Hedgehog 2 a L. 25.000, The Lion King L. 30.000 ed altri.
Marco - tel. 02/90630810

VENDO Nes 8 bit + 2 joystick originali + pistola zapper a L. 200.000 trattabili. Vendo inoltre 14 giiochi tra cui IKari Warriors, Double Dragon, Captain Planet, World Wrestling, Batman a L. 300.000 trattabili.
Emiliano Tanzillo - tel. 06/86898104

VENDO videogames per Sega Saturn a prezzi interessanti. Annuncio valido solo per Lugo e dintorni.
Alessandro - tel. 0545/34160

VENDO PC Engine Shuttle nuovo, mai usato, a L. 300.000. Disponibili anche molti giochi per PC Engine su card e CD, titoli rari.
Max Della Mora - pzza Tripoli, 7 - 20145 Milano - tel. 02/4234464

VENDO per Play Station pal i seguenti giochi: Tekken, Discwolrd, Wipeout, Destruction Derby, Alien Trilogy a L. 50.000 cad.
Antonio - tel. 081/5960863

VENDO per Sega Saturn i seguenti titoli: Panzer Dragoon L. 50.000, Victory Goal L. 50.000, Virtua Fighter L. 50.000, Fifa 96 L. 65.000, Torico L. 65.000, Side Pocket 2 L. 45.000, Daytona Usa L. 50.000.
Francesco - tel. 035/361761

VENDO Sega MD + Sonic + Aladdin a L. 150.000. Vendo inoltre molti giochi per MD tra i quali Ristar, Re Leone, Donald Duck, Street Fighter II, Streets of Rage II, Figa Soccer 95. Vendo Mega CD + adattatore euro-usa-jap + 4 giochi (Ton Cat Alley, Sol Feace, Cobra Command, Mistery Mansion) solo in blocco a L. 250.000. Massima serietà.
Massimo Cattaneo - via Spluga, 106 - 22057 Olginate (LC) - tel. 0341/680557

VENDO SNes Pal, cavo scart, adattatore universale e 1 joypad a L. 140.000. Super Turrican 2 L. 80.000, Il Re Leone L. 60.000, Flashback L. 45.000, The Magical Quest L. 50.000, Earthworm Jim L. 65.000 (usa), NBA Jam L. 50.000, Mortal Kombat L. 40.000 ed altri. Vendo inoltre per Play Station Pac Loaded L. 70.000, Destruction Derby L. 80.000, Rayman L. 80.000 ed altri.
Matteo - tel. 051/742852 ore pasti

VENDO Nintendo GB con i seguenti giochi: Ghostbusters II, Star Wars, T2 The Arcade Game, F1 Race, Turtles III, Prince of Persia, Crash Dummies, Shadow Warrior il tutto a L. 100.000 (regalo anche custodia handy carry). Annuncio valido solo per Milano e dintorni.
Roberto - tel. 02/93571178 dopo le 19

VENDO per Sony Play Station e Sega Saturn i migliori giochi disponibili finora sul mercato a L. 70.000. Inoltre riparazioni e modifiche di qualsiasi tipo.
Michele - tel. 0934/581983 dalle 15 alle 16

VENDO Neo Geo CD 4 mesi di vita + 1 joypad, cavo scart alimentatore + 7 giochi: Robo Army, Samurai Shodown 2, Samurai Shodown 3, World Heroes II Jet, Aero Fighter 2 ed altri.
Silvio - tel. 0962-27135 ore pasti

SCAMBIO

SCAMBIO per PSX i giochi Alien Trilogy (usa) Ridge Racer (pal), Prime Goal Ex (jap), Fifa 96 (usa) con giochi tipo Tekken, Destruction Derby, Toshinden, Twisted Metal o altre novità.
Fabio - tel. 02/6131282 ore pasti

SCAMBIO/Vendo/cerco giochi per Sony PSX euro. Garantisco e pretendo massima serietà. Astenersi perditempo e pirati.
Giancarlo - tel. 0368/3392449

SCAMBIO + di 500 titoli per SNes usa/pal/jap.
Michele - tel. 0831/737766 - 734119 ore pasti

SCAMBIO per PSX Internatinal Track & Field (pal) con preferibilmente Vampire Hunter (Dark Stalker) oppure Rockman x 3 o Striker 96 (qualsiasi versione, pal/usa/jap).
Andrea - tel. 0386/58215

SCAMBIO per SNes Street Fighter II con: Donkey Kong Country II o MK 1 o MK 2 o MK 3 o Yoshi's Island o The Jungle Book o Tiny Toon.
Giovanni - tel. 0444/410210 ore pasti

SCAMBIO PSX pal ancora in garanzia (due mesi di vita) + 2 joypad originale Sony, memory card, Toshinden 2, Ridge Racer Revolution, Tekken con Amiga 500 espanso 1Mb e 2° drive floppy esterno o A1200 senza 2° drive floppy (no A600) + giochi e monitor 1084 o equivalente con ingresso scart videoregistratore (il tutto in buone condizioni, astenersi rottami). Oppure vendo a L. 600.000.
Andrea - tel. 0586/807436 dopo le 20.30

SCAMBIO Sega MS II, completo di 1 pad a 6 tasti e turbo, 1 pad stick di Batman + Sonic, Cyber Shinobi, Strider, pistola Light Phaser con Rescue Mission con MD II con pad e almeno 2 giochi o SNes o scambio il tutto con 6 cartucce Nes. Cerco disperatamente Monster per Nes, Zombies per MD. Annuncio sempre valido, preferibilmente Puglia e dintorni.
Biagio Caliandro - via Marconi, 20 - 74020 Monteiasi (Ta) - tel. 099/5901616 ore pasti

CERCO

CERCO ragazze/i che amano videogiocare con cui corrispondere per istaurare un sincero rapporto d'amicizia. Ho 18 anni e tanta voglia di fare nuove conoscenze. Scrivete numerosi, la risposta è assicurata.
Tanya Sedini - via Podgora, 36 - 20037 Paderno Dugnano (Mi)

CERCO urgentemente una persona che sia in grado di fornirmi giochi (di qualsiasi versione) per Sony Play Station.
Paolo - tel. 0931/834033

É uscito il secondo numero della rivista ufficiale della tua PlayStation

Ufficiale
PlayStation™
Magazine 2

Anno I Numero 2 Ottobre 1996 L. 14.900
SPED.ABB.POST.50% MILANO CMP ROSERIO

Recensioni:
Broken Sword
BLAM! Machinehead
Space Hulk
Time Commando
Andretti Racing
The Aquanaut's Holiday
Supersonic Racers
Gunship 2000
Top Gun
A IV Evolution Global

Crash Bandicot
La recensione del gioco Sony più atteso dell'anno

Speciale Piattaforme L'essenza dei videogiochi

Ufficiale
PlayStation
Magazine CD





Nel CD

FORMULA 1
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
SUPER SONIC RACER
BROKEN SWORD

ANCHE I GIOCHI... GIOCANO

by

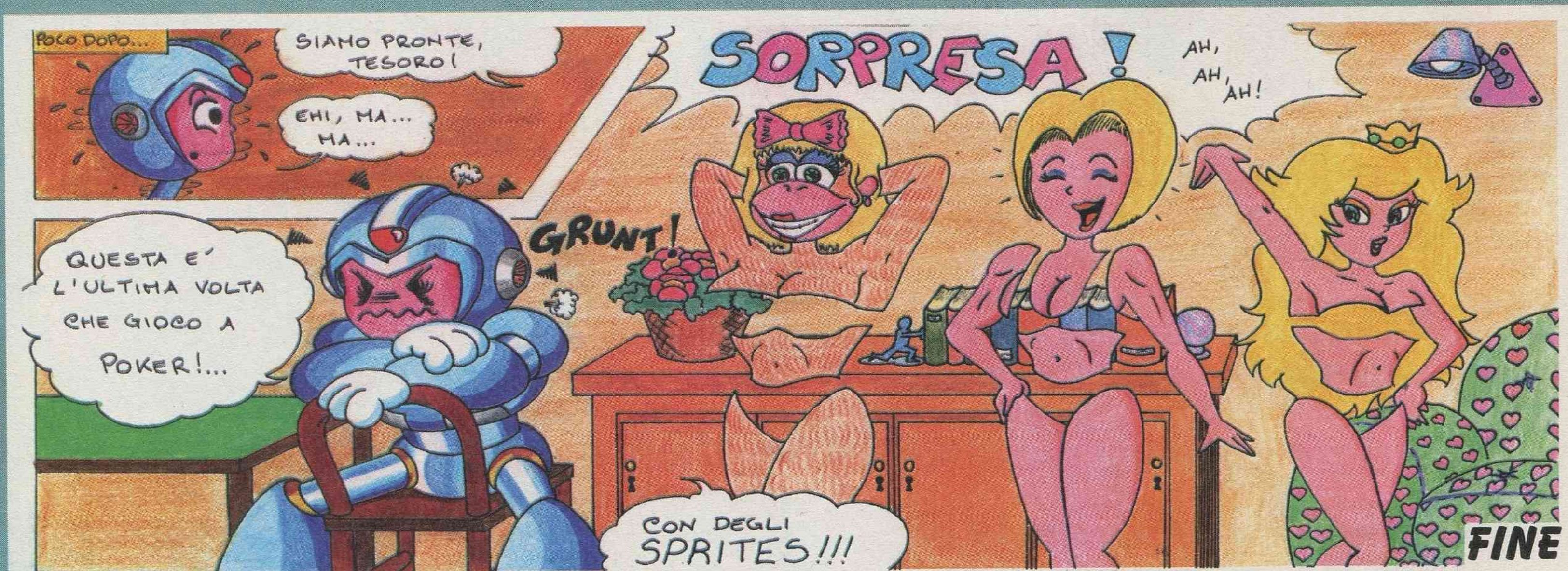
GAME OVER PRESENTA





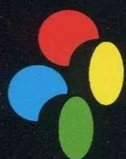






I PUFFI
A ZONZO PER IL MONDO

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM



GAME BOY™

LICENSED BY Nintendo







Vieni a trovarci al PAD. 26
STANDS A05 B07-A01



INFOGRAMES

Internet: http://www.infogrames.com



HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 413031 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130399